平成3年7月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第7号(通巻52号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
1991 JULY
7
520YEN
■特別付録
信長の野望・武将風雲録
〈シナリオ1勢力地図〉特大マップ
■NEW
銀河英雄伝説II DX kit
エストランド物語
ドラゴンクイズ
私をゴルフに連れてって
ディスクステーション26号
ピンクソックス6
■LIST
ゲームプログラム12本
■ATTACK
信長の野望・武将風雲録
提督の決断
ViewCALC
ソーサリアン
■㊙情報満載
〈大航海時代スタンプラリーほか〉
ゲーム十字軍
『武将風雲録』にとことん迫った特集号

brother
パソコンソフト自販機

札幌	そうご電器YES　5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
	Dac平店	(0246)21-8585
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
桐生	パソコンランド21桐生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店　6F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越本店	(0492)44-5461
所沢	サン家電所沢店　2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE　4F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館　4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店　5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03)3258-3711
	コム本店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)3988-0020
	ビックカメラ池袋北口店　4F	(03)3988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館　6F	(03)3477-0002
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
	ビックカメラ横浜店	(045)320-0002
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
相模原	サトームセン相模大野店	(0427)41-7786
長野	ダイエー長野店　7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	エジソン	(0776)26-2228
	だるまや西武　7F　AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241★
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828★
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601★
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534★
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626★
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181★
	トップカメラ　4F	(052)971-0111★
	J&P大須店	(052)262-1141★
	エイデンメディア大須	(052)242-8591★
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店　3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館　6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA　津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店　6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	京都近鉄店	(075)341-5769
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンバックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店　7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店　6F	(0988)62-7588

★印のお店は、NEW TAKERUに変わりました。

夢中世界をさらに広げる
ロマネスク・ロールプレイング。
今、TAKERUからキミに捧ぐ。

MSX版本日発売

- ●データがコンパクト。しかも徹底した先読み。だから無駄なアクセス時間が大幅DOWN
- ●5万字を越えるメッセージ／ROLL UP/DOWNキーで何度でも読めるのが新しい
- ●画面中、最大35枚のウィンドゥ
- ●パーティーのメンバーはストーリーの展開によって入れ替わる
- ●個別のグラフィックを持つ登場人物が40人以上／
- ●しかもセリフはシチュエーションによって様々に変化

MSX2／MSX2+　¥6,800(税込)

■企画／開発：MEDO

あの名作の女の子たちにまた会える!!

超豪華 海賊版 3900円(税込)

フェアリーテール FAIRYTALE

収録作品

●X'na●ドラゴンシティ・X指定
●ストロベリー大戦略●殺しのドレス2
●リップスティックアドベンチャー2

MSX2／MSX2+ 好評発売中
■PC98V/PC88SR/X68も発売中！

必見！ 増刊号 3900円(税込)

カクテル・ソフト

収録作品

●きゃんきゃんバニー●きゃんきゃんバニースペリオール●世界で一番キミがスキ
●イルミナ／●晴れのち大さわぎ

MSX2／MSX2+ 近日発売！
■PC-98V発売中！■PC-88SR/X68 6月25日発売！

「TAKERU CLUB」会員大募集／

「TAKERU CLUB」はTAKERUのユーザーの皆様で作るクラブです。
メンバーの方には、その証であるTAKERU CLUB CARDが贈られるとともに、
NEW TAKERUをご利用して頂くことで様々な特典が受けられます。

●特典

①カードを挿入するだけで自分の持っている機種の最新情報が見れる／
②購入したソフトの詳細マニュアルが自動的にしかも早く届く／
③ユーザー登録も簡単／
④TAKERU／クーポンシステムでソフトがもらえる／
その他「CLUB会報」、イベント情報が届きます。
お問い合わせは、TAKERU事務局まで。

NEW TAKERU
新登場記念特別入会
キャンペーン実施中！
8.31まで／

入会申込書はお近くのTAKERUにおいてあります。

ヨロシクネ

期間中の入会なら、年会費(500円)と入会費(500円)が無料の上、タケルクーポン券10点(1,000円相当)の特典つきだ／

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 新事業推進室
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売　通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

CONTENTS

1991 JULY 7

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、ディスクはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSXⅠで動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはturboRと表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSXⅠの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。
☎03-3431-1627

※『記憶のラビリンス』はつごうにより今月はお休みです。

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する。もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか?

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1XV

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

いよいよ発売された信長の野望・武将風雲録。あまりのおもしろさに寝るのも忘れて、睡眠不足の人もたくさんいるんじゃないかな。今回のアタックでは細かいデータや前回紹介できなかった戦闘コマンドなどを、どどーんと大特集だ。さあ、こんなすてきなゲームを作ってくれた光栄に感謝しながら、早いとこ天下統一してしまいましょ！

媒体	MEGAROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

1555年 弥生織田信長・21才の春である

戦国時代、それはたとえ親兄弟であろうとも自らの目的のためならば命を奪いあう。そんなはげしい時代だった。この時代に生きた織田信長も波瀾にみちた人生を送っている。

1546年、元服して織田信長をなのる。翌年、14才にして今川義元と三河の国大浜にて戦い、みごと初陣に勝利。

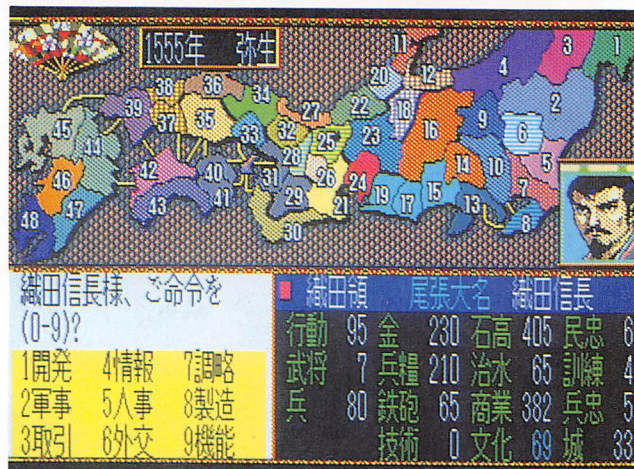
1548年には、斉藤道三の娘・濃姫と結婚させられている。これは、戦国の世であたりまえのように行われていた政略結婚だったのである。

1551年、父信秀の意志により三男でありながら、織田家のあとつぎになるが、あいかわらず「うつけ」とよばれるような生活が続いていた。

1553年、信長の後見役の平手政秀が信長をいさめるため自害。信長は、たいそう心をいため平手政秀の供養のために政秀寺を建立した。この年の4月には濃姫の父である斉藤道三と会見するがその大物ぶりに「わが子たちはいずれ信長に仕えるようになるであろう」といわしめたという。

武将風雲録は信長が清洲城に移った1555年から始まる。

シナリオ1の勢力地図を見てみよう。第24国尾張の信長は、第23国美濃の斉藤道三と同盟関係になっているので、ここは第19国三河か第21国伊勢のどちらかにターゲットをしぼって戦略をたてていこう。ただ第21国伊勢を手にいれると隣接国が増えて難易度があがってしまうので、第19国三河から東海道を関東にむけて行くほうがいいかもしれない。当面の敵は今川義元ということになるだろう。

このコースをとった場合、気になるのは、第4国越後と第14国甲斐の動きだろう。どちらも強国であるだけでなく大名の能力値が高いので要注意だ。もうひとつ気をつけなくてはならないのが、北条・武田・今川の3国同盟だ。ただでさえ強国なのに同盟まで結んでいるとは、前半のヤマ場といえるだろう。

やたらちょっかいを出してくるのが、第20国加賀の本願寺光佐だ。史実の通りにある年を過ぎたころから一向一揆を起こし始める。隣接するまでは直接戦えないだけに注意だ。

とにかく、みんなだって全国統一したがっているんだからね。大変だーな。

↑わずか一国しかない織田信長。この地図が赤一色になる日はいつになるのだろうか

文化は国のバロメータ

武将風雲録で取り入れられた新要素「文化」は、国力を見るのにちょうどいいバロメータになる。

なぜなら文化は、ある程度国内が充実していなければ、その値をなかなか上げにくいのだ。

文化をあげるには茶会を開くというのが大名が直接できる唯一のコマンド。当然茶器は持っていなくてはならない。この茶器というのが非常に高価だから簡単に買うというわけにはいかない。石高・商業といった基礎的なパラメータを犠牲にして文化を上げるという手段がないわけでもないが、それがいかに無駄なことかは考えるまでもないだろう。

国力が上がってはじめて文化にまで注意がむけられるようになるのだ。

それなら、文化など切り捨ててしまえという意見もきっとあるだろう。しかし、苦しいあとにはちゃんとうれしいこともあるのだ。税収がアップする、商人との取引がうまくいく、武将の教育がうまくいく、そしてなにより商業の上限値は文化の値×10だということを忘れてはいけない。

茶会を開く、絵師が現れるのを待つ、それ以外に文化を上げる方法がないのかといえば実はあるのだ。文化の高い国を乗っ取ることが一番てっとり早い。しかし、弱国では文化の高い強国は落とせないのだからやはり内政をしっかりやらなくてはどうにもならないのだ。

文化の高い国でプレイするか文化の高い国を乗っ取るか、いずれにしろ文化は大事だ。

↑文化が高いだけでなく今井宗久との友好度が100というのはうれしいなあ

↑これだけ悪い設定はあまりにもひどいと思う。内政だけでせいいっぱいだ

文化の高いベスト10

順位	国名		大名・城主	文化
1	28国	山城	足利　義輝	92
2	31国	摂津	三好　長慶	88
3	15国	駿河	今川　義元	80
4	22国	越前	朝倉　義景	79
5	23国	美濃	斎藤　道三	77
6	39国	周防	大内　義長	74
7	44国	豊後	大友　宗麟	72
8	21国	伊勢	北畠　具教	70
	29国	大和	松永　久秀	70
10	11国	能登	畠山　義綱	69
	24国	尾張	織田　信長	69
	45国	肥前	龍造寺　隆信	69

教養のない人はキライ！

今も昔も、お勉強は大切だぞということ。戦いに明けくれていた戦国の世でさえ教養のあるなしでその運命は大きく変わってしまうのだ。

商人との取引をすることや外交をすすめていくこと、そして調略を行うにも教養の高さが成功の鍵になっている。

自分の選んだ大名やその家臣の教養が低かったらどんどん教育してあげましょう／

教養　ベスト10

順位	国　名	武将名	教　養
1	15国　駿河	太原　雪斎	96
2	20国　加賀	本願寺　光佐	90
3	15国　駿河	今川　氏真	88
	22国　越前	朝倉　宗滴	88
5	13国　相模	北条　幻庵	87
	(22国　越前)	明智　光秀	87
	28国　山城	細川　藤孝	87
8	(37国　安芸)	安国寺　恵瓊	85
	31国　摂津	三好　長慶	85
	15国　駿河	今川　義元	85
	14国　甲斐	武田　信廉	85

茶器がほしい

ゲームをすすめていくと、茶器の値段の高さとその重要さにきっと驚くだろう。

いくら重要だといってもこんなに高いんじゃとても持つのは無理とあきらめてはいないか。

買えないのなら、奪ってしまうのが一番てっとり早い方法だ。ただし、ひとりじめはよくない。安い茶器でも与えた家臣の忠誠値は、100になるというられしい作用もあるんだから。

茶器ベスト10

等級	茶器名	国　名	武将名
1	九十九髪茄子	越前	朝倉　宗滴
	古天明平蜘蛛	大和	松永　久秀
	唐物三日月	阿波	三好　長慶
2	唐物新田肩衝	豊後	大友　宗麟
	唐物＊＊＊＊	駿河	太原　雪斎
3	三刀屋弾正釜	出雲	尼子　晴久
4	唐物朝倉文淋	越前	朝倉　義景
	青磁大内筒	周防	大内　義長
5	唐物＊＊＊	山城	細川　藤孝
6	唐物富士茄子	駿河	今川　義元

来訪歓迎　突然現れる男たち

コツコツとパラメータを上げるのはジミでつらい作業だから途中でいやになったりする。そんな時にうれしいのが突然現れる男たちなのである。突然現れていろいろ役にたつのだから、温かく迎えてあげましょう。

特に、ゲーム序盤の貧しい時に闇商人が鉄砲を安く分けてくれたりすると本当に感謝、感謝の気持ちであふれてしまう。

史実と同じようにルイス＝フロイスもちゃんと宣教にやってくる。彼は茶器を持って来ることもあるので、異教徒だと嫌わないで宣教させてやったほうがいいだろう。

しかし、ちゃんとデメリットも用意されていてゲームのバランスをうまく保っている。

	得	損
闇商人	鉄砲が安く買える	不良品
鉄砲鍛冶	技術力が上がる	敵のスパイ
金山商	金山を買い取ってくれる	安い値で買う
山師	金山を探してくれる	金をだましとる
ルイス＝フロイス	キリスト教布教、技術力が上がる	失敗すると、民忠下がる
茶人　千　利休 津田宗及 長谷川宗仁 松井友閑	茶人のレベルにあった茶器をもっていると茶会が成功し参加武将の教養・忠誠度と国の文化が上がる 謀叛の企みを知らせてくれる 持つのにふさわしい茶器を教えてくれる	茶人のレベルにあった茶器を持っていないと、茶会失敗。国の文化と家臣の忠誠下がる
絵師　狩野永徳 海北友松 長谷川等伯	絵の値段によって文化が上がる 風俗図、花鳥図、帝鑑図、群虎図、山水図、紅梅図、雲龍図、唐獅子図、野外遊楽図、寒山拾得図などを描いてくれる	失敗作を描くと、国の文化が上がらない

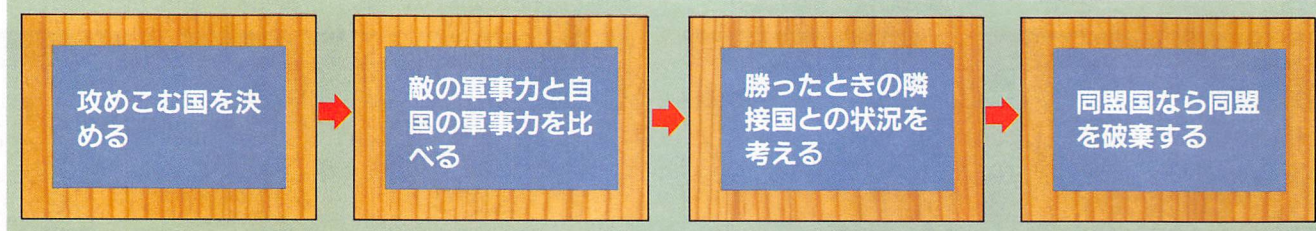
出陣のまえに確かめることがある

内政も充実し兵数も増え、訓練もしっかりできた。さあ、そろそろ戦闘でもやってみようかという気持ちがムクムクと頭をもちあげてきたのではないだろうか。

しかし、やみくもに突っ込んでいっては、栄光への第一歩になるはずの戦いが破滅への第一歩になってしまう。

戦いには慎重さが何より大事だ。石橋をたたいて渡るとはまさにこういうことなのだ。

攻め込む国を決め、どうすれば被害を最小限にできるか検討し、なおかつ勝った時の勢力分布さえも考えなくては決して名将とは呼ばれないであろう。そうそう、同盟国に攻め込むなら同盟破棄も忘れてはいけない。

攻めこむ国を決める → 敵の軍事力と自国の軍事力を比べる → 勝ったときの隣接国との状況を考える → 同盟国なら同盟を破棄する

すこしでも有利に戦いたい

出陣の前にやっておくほうがいいことは調略のコマンドである。成功する可能性が少ないとはいえ成功すれば、その見返りは大きなものとなるのだ。

誘降で敵武将に寝返りをもちかける。成功すれば敵のまっただ中に味方を送り込めるのだから強力だ。戦争工作で敵に援軍を要請できなくする。混乱で民忠を下げる。まわりに敵ばかり作らず同盟国を作ることで共同戦もやりやすくなる。

しかし、戦国の血を血で洗う時代だけに頼めば必ず援軍にきてくれるかといえば、ちゃんと利害関係を計算して返答するあたりリアルといえばリアルだ。

調略と外交の使い方しだいで戦いは変わってくるぞ。

誘　降	敵武将を寝返らせる。優秀な武将に対して行うのがよい
戦争工作	敵国とその隣接国が敵対してくれれば、ラッキーだ
混　乱	国内を混乱させる。内側からじわじわ攻めるということ
共同戦	兵は、少しでも多いほうが有利。参加をお願いしよう
同　盟	敵国をしぼっておく。仲間だって必要さ

出陣！本陣を占拠せよ　野戦

出陣の時がいよいよやってきた。この時のために、コツコツやってきたのだ。武将風雲録での戦闘は、野戦・籠城戦のふたつに大きく分かれる。そして、野戦の変形タイプとして海戦がある。

野戦の期間は7日間。1ターンは3時間ごとだ。兵糧は7日分だけあればいい。敵国の1.5倍以上で攻め込めば籠城される確率が高くなる。籠城されると1か月は最低でも必要なのでそのへんをちゃんと考えてから攻め込まないとでもないことになってしまう。

うまく野戦にもちこむことができたら、つぎは本陣の設置だ。地形効果をうまく利用しよう。攻め中心に考えるならなるべく敵の近くに設置し、守り中心なら山がちなところに設置するのがいいだろう。

野戦では、機動力のある騎馬隊はなにかと役にたつ。用意さえできればやはり鉄砲隊は遠隔攻撃ができるだけに最強であろう。

忘れてならないのは、部隊の兵数だ。小人数の部隊をたくさん作るよりは大人数の部隊を1つ2つ作っていっきに攻めたほうが被害はすくなくすむ。

武将風雲録では本陣さえ落とせば勝敗がつくというシステムが加えられたので、これをうまく利用するのも作戦だろう。

敵に鉄砲隊がいる場合には雨で鉄砲が使えない時に集中攻撃でつぶしてしまおう。

部隊の攻撃力は、兵数・兵忠・訓練・武将の戦闘力できまってくる。強力な鉄砲隊も接近戦では不利になるので部隊の特徴を生かした戦略を立てよう。

自分より戦闘力の高い武将を倒した場合、戦闘力がアップするのも、うれしいことだ。

⊙まずは、第21国伊勢に攻め込んでみる。本陣をかまえ戦闘開始だ

⊙川を渡り敵陣をめざす。敵はまったく動かない。不気味だ

⊙森可成が奥山常陸介に突撃をしかけた。楽勝だろう

⊙敵はわずか 100の兵を残すのみ。これで伊勢国はいただきだ

門壊！ めざすは本丸 籠城戦・攻

なるべく避けたい籠城戦だが籠城されてしまったらどうするのがいいだろうか。
まず、兵糧を十分に用意してないのなら、さっさと撤退してしまうのがいいだろう。敵の門を開ける時間がもったいないので兵糧を用意して再度挑むか、兵を減らし野戦にもちこもう。
兵糧が十分にあるのなら被害が少なくなるよう戦略をたてよう。敵に鉄砲隊がいた場合こちら側の被害は大きくなるのことを覚悟したほうがいい。鉄砲の射程外をうまく行動しよう。
足軽と鉄砲隊は、機動力さえあれば壁を越えることができるので本丸の集中攻撃などに使おう。
敵は籠城する時、隣接国に援軍を要請している。そして、かなりの確率で援軍に応じてくるので、その対策にも十分注意しておくことが必要だ。
隣接国からの援軍と城内の敵を相手にするのは、戦闘日数が増えてしまってつらい。
敵国に攻める時の兵の数によって籠城戦は起こるのだが、武将風雲録では、最も頻繁に起こる戦闘なだけに、作戦はしっかりとたてよう。

上杉は籠城した。長期戦を覚悟しなくては

門は開いた。次の門をめざして急ぐのだ

機動力をためて足軽隊は壁を登らせる

囲んでしまえば敵は手も足も出ない

なにがあっても守りぬく 籠城戦・守

敵に攻め込まれたとき野戦にするか籠城するかを決めなくてはならない。
守る側においても籠城はあまりすすめられる戦略ではない。
ただ、敵の兵糧が少ない時などは籠城に持ち込むほうが有利だ。敵は本丸にたどりつく前に兵糧ぎれで撤退することになってしまう。
さて、籠城戦守りでの具体的な戦略のたて方といえば、まず鉄砲隊のじょうずな使い方だろう。敵が門壊で時間をとられている。そこを鉄砲で撃てば、門が開くころには、かなりのダメージを受けているはずだ。門が破られたら、騎馬隊・足軽で通路をふさぐことで、ここでも時間かせぎをしよう。敵が鉄砲隊の射程に入ったところで止めていられれば、敵はふたたび大きなダメージを受けることになるであろう。
遠くの敵を狙い撃つと鉄砲のすごさとありがたさを痛感してしまう。
しかし、その鉄砲が、なかなか手に入らないのだからこまってしまう。鉄砲をたくさん持てる強国になって、どんどん隣接国を攻めたほうが気持ちいいぞ。

信長は籠城した。守りぬけるだろうか

見よ。この鉄砲隊の射程範囲の広さを

近づくものはすべて撃つのだ!!

みごと籠城戦を守りぬいた。鉄砲のおかげだ

天災は忘れた頃に…

夏になるとやってくる、それが台風だ。暴風雨で国内に被害が出る。治水をしっかりやることで被害は抑えることができるのだが受けてしまうと石高・治水などに影響が出てしまう。

台風のきまぐれな動きにはまいってしまう。ああ、わが国へは来ませんように

楽しみにしていた収穫の秋。その楽しみを奪うのが凶作である、石高・治水を上げていても、このイベントでまた1年苦労しなくてはならない。台風の後などは注意しよう。

農民さんごめんなさい。それでも私は兵糧が必要なのです

冬に東北・北陸地方で起こるのが大雪だ。直接パラメータに作用するイベントではないのだが、冬の間は騎馬隊・鉄砲隊が使えなくなってしまう。戦略を変えるか春になるまで待とう。

昔は、雪が降ると身動きできなくなってしまったのです

悪い病気によって国内が乱れてしまうのが疫病だ。兵数・民忠・石高などに影響が出てしまう。突然現れる富山の薬売りの薬を買っておくと被害を受けないので薬はちゃんと用意しよう。

住民が苦しんでいるのに何もできない私をゆるしてください

海原に大砲轟く　海戦

武将風雲録で新しく取り入れられた戦闘システム。それが海戦だ。そして海戦で力を発揮するのが鉄甲船である。

史実では、信長が毛利水軍を破るために矢も鉄砲も通さない大船に鉄砲を大型にした大砲をつけた鉄甲船を開発させて、みごと毛利水軍を破ったと伝えられている。

武将風雲録では技術力が500を越えると鉄甲船が造れるようになり、海戦において非常に有利となる。

しかし、鉄甲船を手に入れるまでは他の戦略を考えなくてはならないのだ。

海戦は、安房と武蔵・相模間と瀬戸内海に面した国、それと琵琶湖においてのみ発生するのでそのことをしっかり覚えておこう。

海戦といっても野戦の変形でしかないから基本的には野戦の戦略をそのまま使えるということになる。

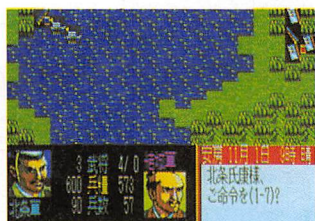
本陣を陸地に設置し、あとは敵の総大将めざしてつき進むのだ。

騎馬隊は、乗船できないで部隊の割り振りにも注意が必要になる。

運良く鉄甲船を持つことができ、海戦を行う機会に恵まれたら、その破壊力にきっと驚くにちがいない。海上の木造船など鉄甲船の前ではなんの役にもたたないということがはっきりわかるだろう。しかも陸上の敵まで攻撃できるのだから、まさに武将風雲録のスーパースターと呼べるだろう。

どうしても鉄甲船で海戦が開きたいというのなら、第48国薩摩は技術 250なので早くにチャンスがくるぞ。

海に面した国を持っているのなら、このあこがれの鉄甲船を早く造って、大海原に出てみるのだ。今までの信長の野望にはなかった、まったく新しい戦闘システムだけに体験してみたほうが絶対に楽しいぞ。

ああ、できるなら、もっといろんな国で海戦が開けたなら、よかっただろうになあ。

海戦にもちこんだ。対岸の敵を海にうまくおびきだそう

敵は何を恐れているのか。陸上から様子をうかがっているのみ

海上からの大砲攻撃。この戦法はなかなかうまい方法だ

大砲攻撃で弱ったところを上陸して攻める。勝負あったり!!

古戦場にて史実を再現

川中島の合戦

武田信玄と上杉謙信との間で起こったあまりにも有名な戦いである。大きな戦いは5回あり、中でも1561年8月の戦いは最も激しかったといわれている。

謙信は１万３千の兵で妻女山に陣取り、一方信玄は総勢2万の兵で海津城に入った。

信玄と謙信の一騎討ちがあったとも伝えられている。

上杉は、妻女山に本陣をかまえた。武田は八幡原に史実通りに本陣をかまえることにする。さあ、敵はどう動くか

上杉が動かないので武田側からしかける。兵数で大きくまさる武田がやはり強い。史実のようにはいかなかった

長篠の合戦

三河の国に侵入した武田勝頼に対し信長と徳川家康の連合軍が戦ったのが長篠の合戦だ。

鉄砲隊の連続攻撃という戦国の革命児信長だからこそできた新しい戦略を使い武田騎馬隊を壊滅的にたたきのめしたことで有名だ。

鉄砲が兵器としていかにすぐれたものかが証明されたのだ。

武田軍を連子川に沿って鉄砲隊で迎えうつ。近づく兵を鉄砲隊で集中攻撃だ。敵の驚く様子が手にとるようだ

織田軍無敵の鉄砲隊の前に武田軍は本陣の信玄の部隊を残すのみとなった。武田信玄、お命もらったり！

桶峡間の合戦

1560年、4万の兵を率いた今川義元をわずか5千の兵で奇襲をしかけて破った戦いだ。

この奇襲というのは、近くの村の者を使い酒を今川軍に届けさせ、油断した今川軍の本陣に攻め入り今川義元を討ってしまったというもの。義元の討たれた今川軍はまたたくまにくずれたという。

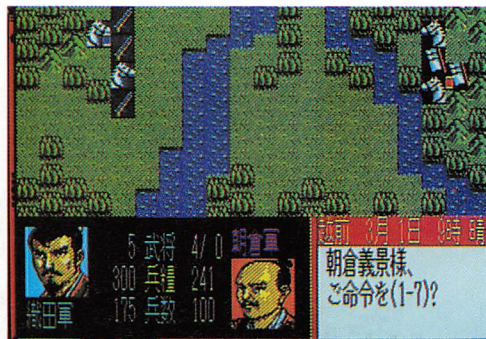
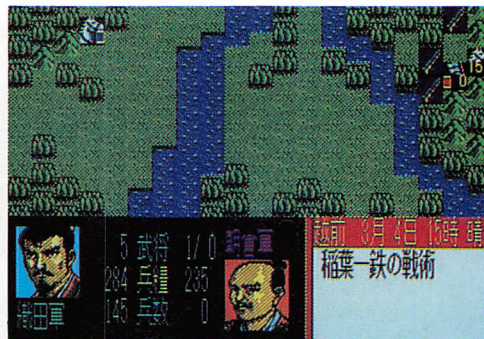
⬆敵は東海の巨人今川義元。織田信長は兵数で大きく差をつけられている。史実通りに勝利できるだろうか

⬆武将風雲録では、やはり信長に勝利はなかった。兵力の多い国が圧倒的に強いのだ。兵力を揃えることが鉄則だ

姉川の合戦

信長の妹・お市の方が嫁いだ浅井長政が裏切り、朝倉軍と連合し信長と戦った。

浅井の裏切りをはじめ知らなかった信長は、お市の方から届いたあずき袋の知らせで裏切りを知り、一度撤退し徳川との連合軍で合戦に挑んだのだ。

嫁いだ妹によって、まさに命びろいしたのだった。

⬆お市に助けられた信長。朝倉・浅井を倒すのだ。敵は騎馬隊と足軽のみ、鉄砲中心の信長軍が圧倒敵に有利だ

⬆信長は本陣を一歩も動かない。予想通り朝倉軍は鉄砲隊の前に手も足もでない。ほとんど被害がないまま勝負はついてしまった

知っておくと便利だぞー

ゲームをすすめていく上でちょっとは役にたつであろうデータを集めてみた。

たとえば老いた大名は寿命で死んでしまうだろうから同盟関係にあるときなど注意が必要になる。また、兵の少ない国は隣接国に攻め込まれ、またたくまに領国となってしまう。勢力分布が変わってくれば戦略に修正が必要となるのだ。石高・商業の高い国を手に入れれば、ほかのパラメータを上げやすくなるなどちょっと気になったことは自分でもどんどん表を作ってみてくれ。

ヤング大名ベスト5

	年齢	大名
1	12	本願寺光佐
		宇都宮広綱
3	18	畠山義綱
4	19	足利義輝
5	21	織田信長

オールド大名ベスト5

	年齢	大名
1	61	斎藤道三
2	58	毛利元就
3	51	長宗我部国親
		上杉憲賢
4	50	一色義幸

金持ち国ベスト5

	金	国名	
1	248	第31国	摂津
2	240	第22国	越前
3	238	第15国	駿河
4	230	第24国	尾張
		第14国	甲斐

金なし国ワースト5

	金	国名	
1	88	第18国	飛驒
2	111	第 6国	下野
3	112	第40国	讃岐
4	113	第12国	越中
5	115	第 5国	常陸
		第10国	武蔵
		第41国	阿波

商業ベスト5

	商業	国名	
1	495	第31国	摂津
2	470	第28国	山城
3	420	第23国	美濃
4	410	第29国	大和
5	393	第15国	駿河

兵多い国ベスト5

	兵	国名	
1	150	第 4国	越後
2	140	第13国	相模
		第23国	美濃
4	130	第15国	駿河
		第20国	加賀
		第22国	越前

兵少ないワースト5

	兵	国名	
1	40	第 6国	下野
		第18国	飛驒
		第40国	讃岐
2	50	第 7国	下総
		第28国	山城
		第41国	阿波

石高ベスト5

	石高	国名	
1	474	第10国	武蔵
2	468	第 4国	越後
3	442	第21国	伊勢
4	424	第22国	越前
5	423	第44国	豊後

1571年 信長包囲網 国力を調べてみたぞ

シナリオ１で天下統一をはたしてしまったら、今度はシナリオ2の「信長包囲網」をプレイしてみよう。

1568年、足利義昭とともに京にはいり、足利義昭を征夷大将軍とするが、信長の真の目的は自らが将軍の実権をもつことであった。

やがて信長の真の目的に気づいた足利義昭は信長を倒すために各地の有力大名に手紙を送り信長討伐の命を下す。

信長包囲網をしいた大名は、上杉謙信、武田信玄、朝倉義景、浅井長政などでこのときの信長は絶体絶命のピンチだったわけだ。

シナリオ2の始まる1571年に信長は尾張・伊勢・美濃・伊賀・大和の5国を有している。しかし、東には武田信玄と上杉謙信が西には浅井長政・朝倉義景・足利義昭などが織田信長を討とうと狙っている。

味方は徳川家康と赤松義祐のみ。このピンチをどうやってのり越えるかがプレイヤーにかかっている。

有力大名を見てみよう。武田は駿河・甲斐・信濃の3国を有し北条氏康と同盟を結んでいる。上杉は越後・越中・上野を有し佐竹・里見らと同盟を結んでいる。朝倉・浅井間の友好度は100なのに信長とはわずか。一触即発だ。本願寺は一向一揆で攻めてくる。西の大国毛利元就は周防・安芸・石見・出雲を有し備前の宇喜多と同盟を結び、信長の西進を阻止しようとする。

そして、技術力200の紀伊の鈴木や技術力250の薩摩・島津は鉄砲140という強力な設定になっていて信長にとってはいやな存在だろう。シナリオ１に勝るとも劣らない名勝負が期待できそうだ。

国名	大名城主	金	兵糧	兵	鉄砲	石高	治水	商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
1陸奥 むつ	伊達輝宗 だててるむね	192	183	80	15	394	60	287	55	0	65	70	65	354
2陸前 りくぜん	蘆名盛氏 あしなもりうじ	144	149	60	10	270	51	242	33	0	53	59	54	321
3出羽 でわ	最上義守 もがみよしもり	169	162	70	10	291	55	232	35	0	59	66	64	267
4越後 えちご	上杉謙信 うえすぎけんしん	235	229	140	30	491	60	345	63	0	67	76	72	438
5常陸 ひたち	佐竹義重 さたけよししげ	120	131	60	10	218	52	216	44	0	57	57	51	358
6下野 しもつけ	宇都宮広綱 うつのみやひろつな	116	108	40	10	221	53	234	47	0	56	56	50	125
7下総 しもうさ	足利義氏 あしかがよしうじ	141	198	60	10	316	62	245	51	0	62	58	60	320
8安房 あわ	里見義堯 さとみよしたか	134	169	60	15	266	52	180	52	0	60	61	63	251
9上野 こうずけ	北条高広 ほうじょうたかひろ	182	178	90	20	442	62	360	68	0	62	65	64	262
10武蔵 むさし	北条氏照 ほうじょううじてる	120	241	70	15	497	68	357	54	0	61	63	62	249
11能登 のと	畠山義慶 はたけやまよしのり	127	137	60	15	159	48	348	69	0	53	52	44	444
12越中 えっちゅう	小島職鎮 こじまもとしげ	118	178	70	10	337	52	366	59	0	53	59	57	211
13相模 さがみ	北条氏康 ほうじょううじやす	198	191	140	40	298	65	375	69	0	64	63	66	820

国名	大名城主	金	兵糧	兵	鉄砲	石高	治水	商業	文化	技術	民忠	訓練	兵忠	城
14甲斐 かい	武田勝頼 たけだかつより	241	225	100	20	283	73	283	58	0	72	80	76	211
15駿河 するが	武田信玄 たけだしんげん	249	245	100	30	357	62	412	80	0	62	77	75	325
16信濃 しなの	高坂昌信 こうさかまさのぶ	195	189	80	20	404	64	285	54	0	55	74	75	265
17遠江 とおとうみ	徳川家康 とくがわいえやす	195	190	100	30	359	58	268	63	0	62	77	72	311
18飛騨 ひだ	姉小路頼綱 あねこうじよりつな	92	98	40	10	153	45	170	44	0	58	47	50	152
19三河 みかわ	石川数正 いしかわかずまさ	210	205	90	25	330	62	296	64	0	64	77	70	239
20加賀 かが	本願寺光佐 こんがんじこうさ	178	200	130	100	336	59	287	64	0	89	35	90	169
21伊勢 いせ	北畠具教 きたばたけとものり	198	249	120	40	464	68	369	71	0	60	64	63	229
22越前 えちぜん	朝倉義景 あさくらよしかげ	252	241	110	35	445	63	399	79	0	59	50	49	379
23美濃 みの	織田信長 おだのぶなが	337	350	200	110	430	61	462	78	0	68	58	59	520
24尾張 おわり	林通勝 はやしみちかつ	241	220	100	80	425	65	401	69	0	68	54	53	335
25近江 おうみ	浅井長政 あさいながまさ	225	230	90	35	432	63	393	68	0	61	67	65	425
26伊賀 いが	蒲生賢秀 がもうかたひで	180	200	80	30	392	58	367	66	0	59	53	51	315
27丹後 たんご	一色義道 いっしきよしみち	152	156	60	20	162	54	340	51	0	57	54	54	325
28山城 やましろ	足利義昭 あしかがよしあき	160	155	30	10	236	62	493	93	0	65	54	42	215
29大和 やまと	松永久秀 まつながひさひで	220	197	70	50	425	67	430	70	0	60	58	60	254
30紀伊 きい	鈴木佐大夫 すずきさだゆう	137	148	80	130	254	54	337	68	200	71	84	82	154
31摂津 せっつ	三好義継 みよしよしつぐ	260	198	90	60	435	60	519	90	90	64	61	58	326
32丹波 たんば	波多野秀治 はたのひではる	189	179	70	20	336	62	350	64	0	61	60	62	320
33播磨 はりま	赤松義祐 あかまつよしすけ	127	184	80	20	354	63	303	62	0	62	64	62	350
34因幡 いなば	山名豊国 やまなとよくに	133	156	70	20	287	59	284	65	0	58	61	61	415
35備前 びぜん	宇喜多直家 うきたなおいえ	177	181	80	25	369	60	277	63	0	60	62	61	369
36出雲 いずも	天野隆重 あまのたかしげ	196	201	70	30	378	62	380	69	0	59	60	59	269
37安芸 あき	毛利元就 もうりもとなり	190	207	120	40	369	66	388	67	0	64	68	67	380
38石見 いわみ	吉川元春 きっかわもとはる	149	156	80	30	283	63	292	59	0	61	66	65	264
39周防 すおう	平賀元相 ひらがもとすけ	178	169	70	30	169	59	325	75	0	60	62	59	231
40讃岐 さぬき	十河存保 そごうながやす	117	136	50	25	160	52	225	52	0	55	52	54	321
41阿波 あわ	三好長治 みよしながはる	120	150	60	30	170	53	252	55	0	56	54	50	215
42伊予 いよ	河野通宣 こうのみちのぶ	147	180	60	15	258	54	245	59	50	61	63	64	187
43土佐 とさ	長宗我部元親 ちょうそかべもとちか	177	195	80	20	297	55	264	61	0	64	68	65	310
44豊後 ぶんご	大友宗麟 おおともそうりん	191	234	130	70	245	60	368	73	50	64	68	66	255
45肥前 ひぜん	龍造寺隆信 りゅうぞうじたかのぶ	186	231	110	40	430	57	350	70	50	63	65	68	328
46肥後 ひご	相良義陽 さがらよしひ	130	189	70	20	317	54	255	58	0	54	57	59	201
47日向 ひゅうが	伊東義祐 いとうよしすけ	136	156	70	20	287	53	262	56	0	57	61	55	135
48薩摩 さつま	島津義久 しまずよしひさ	197	201	120	140	362	53	383	62	250	68	85	83	189

FAN·ATTACK

日本海軍ついに太平洋全域を制圧

提督の決断

シナリオ1攻略・後編

南方基地の大部分を制圧した日本。ついに決戦のための準備が整ったのだ。いまこそ我が海軍は全艦隊を投入して敵艦隊をかたっぱしから撃破するのだ！

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	14,800円

CD付きは17,200円
ターボRの高速モードに対応

ソロン基地の攻略

昭和17年2月。大本営は防衛ラインをソロンービアクまで前進させることを決定した。目標となる敵ソロン基地には、強力な守備隊がいることが予想される。これを撃破するために第3艦隊と第4艦隊に攻撃命令が出された。2月16日の8時に第4艦隊が上陸を開始。続いて12時には第3艦隊も上陸を開始した。

戦艦の砲撃による支援を受けた上陸部隊は、敵守備隊をしだいに駆逐し、17日の昼には基地を制圧することができた。

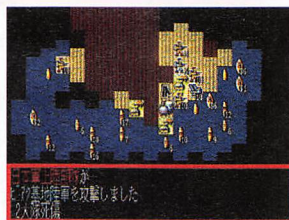
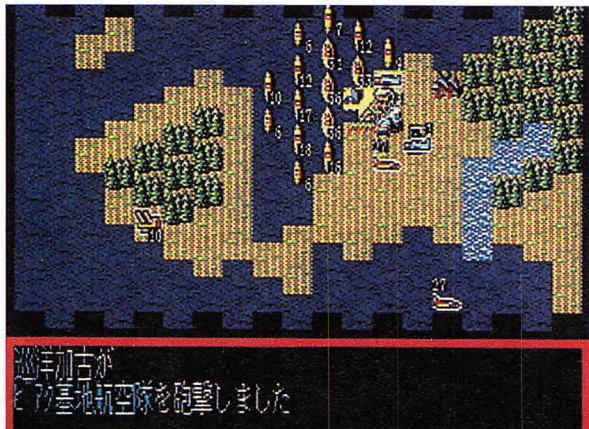
そして燃料を補給するため第4艦隊はソロン基地へ寄港した。

⇧第４艦隊がソロン基地を襲撃する

⇧第３艦隊もソロン基地へ上陸をするのだ

ビアク基地の制圧

2月18日12時。敵ビアク基地の航空隊がソロン基地へ空襲をしてきた。被害は出なかったものの、敵ビアク基地がある限りソロン基地は危険との判断から、第4艦隊がビアクを攻撃することになった。

補給を完了した第4艦隊は22日夜にビアク基地へ上陸を敢行し、敵基地砲台からの攻撃で兵員輸送船を1隻失った。その恨みを晴らすかのように激しい攻撃が繰り返される。そして23日夜にビアク基地占領に成功した。

⇧ビアク基地への侵攻を早めるきっかけになった原因はこれ。ビアク基地から航空機で攻撃されてしまうのだ……

⇧圧倒的な大軍でビアク基地を攻撃！

それはないでしょう!!

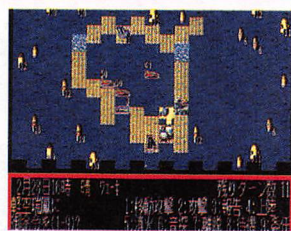
艦隊が行動中にときどき故障をすることがある。故障すると上陸準備や空撃準備が中止されて作戦に影響する。それだけでなく最悪の場合には速力が0になってしまう。悲しいが艦船処分をしなくてはならないぞ！

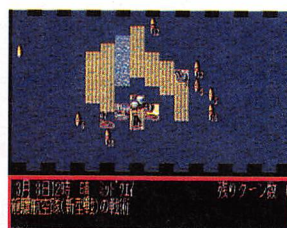
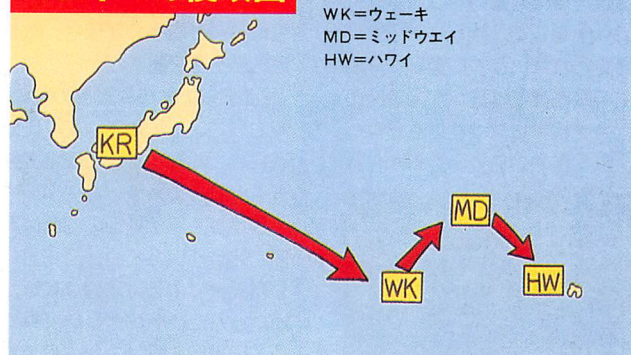
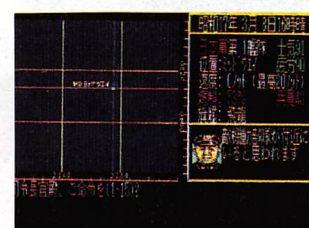
⇦速度0になった潜水艦

ハワイ基地への侵攻準備

今のところ作戦は順調に進んでいるが敵艦隊2はほとんど損害を与えていない。そこで大本営は敵艦隊を誘い出し撃破することを次の目標とした。誘い出すべき場所はミッドウエイ。そのためには手前にあるウェーキ基地も制圧しておかなければならないだろう。

2月28日。空母9隻を主力とする第1艦隊がウェーキ基地へ殺到した。圧倒的な航空戦力にものをいわせて制空権を確保し、激しい空襲を繰り返す。そして基地の施設へ砲撃をくわえ完全に破壊してから上陸。敵守備隊もほとんど抵抗できないままウェーキ基地は陥落した。

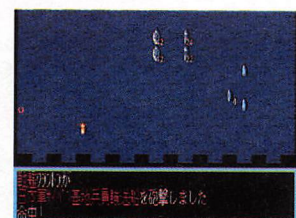
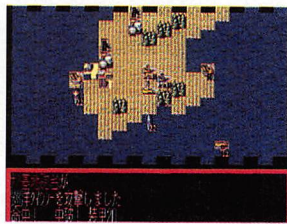
3月7日。第1艦隊にミッドウエイ基地の航空隊が襲いかかる。艦隊の上空で待ちかまえていた戦闘機隊と空母群を護衛する艦艇からの攻撃により敵は大損害を受け逃げ出した。ウェーキと同じく徹底的に破壊した後に上陸、かんたんに占領できた。

弱い基地でも手加減なんかしないぞ

敵基地から先制攻撃をくらった……

敵基地を念入りに砲撃するのだ！

これはかなり危険な状態か？

敵艦隊の奇襲

第1艦隊がミッドウエイ基地を攻撃していた頃、敵艦隊がナハ基地へ上陸してきた。我が第1艦隊に見つからずにどうやってすれちがったのだろうか？

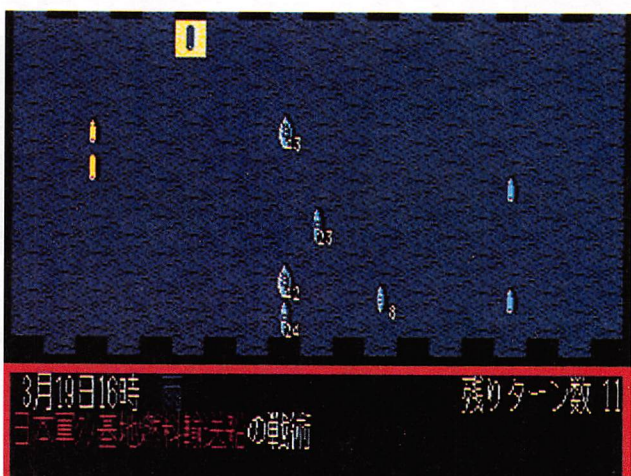
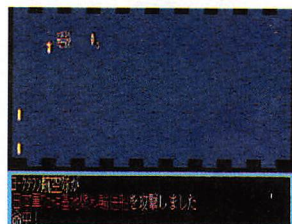
さらにサイパン、ウェーキ、クレなどでも敵艦隊が出現。我が方の基地の輸送船を攻撃している。第1艦隊がいまから戻っても、もはや間に合うまい。ここはなんとか敵艦隊の近くの基地へ各地から航空機を集結させて、敵艦隊を食い止めるしかないだろう。そしてその間に手薄になっていると思われる敵の母港ハワイを、一気に攻略してしまうのだ！

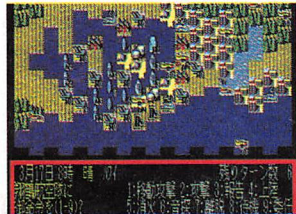
ハワイを占領する利点は2つある。1つは、敵がハワイを失えば敵艦隊は補給するために、わざわざ本土まで戻らなくてはいけないので作戦目標を察知しやすいこと。2つめはハワイ基地に強力な守備隊を駐留させるだけで、より確実な防衛ラインを作れることだ。それだけに敵の抵抗も激しいだろう。そのためにはミッドウエイに寄港中の第1艦隊に、しっかりと補給をしておかなければならない。

しかし補給中にナハ基地だけは敵に占領されてしまった。激しい抵抗をしたものの、戦艦の砲撃による支援を受けた敵の上陸部隊の前には、守備隊はかなわなかったのだ。

護衛艦がんばってくれぇ～！

ほ、補給が絶たれるじゃないか……

これくらいならきっと勝てる！

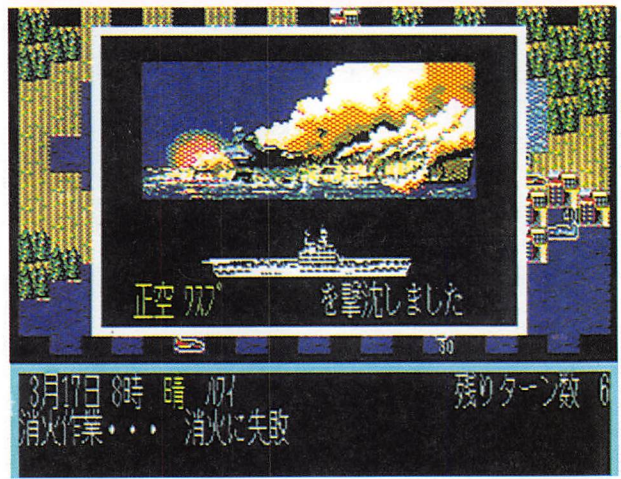
敵艦隊がナハ基地へ……。ピンチだ！

許せん！いつか奪い返すぞ

なんと大胆にも我が軍の母港、クレ基地の近くへ敵艦隊が出現したぞ！

ハワイ基地を空襲する

昭和17年3月17日。第1艦隊は敵の母港であるハワイ基地近海へ出撃した。我が艦隊が敵に発見されないうちに素早く停泊中の敵艦隊を撃破し、上陸時の安全を確保しなければならない。

第1艦隊の9隻の空母からハワイ基地へむけて攻撃隊が発進していった。目標は停泊中の敵空母および戦艦の撃破と、敵基地の航空隊の撃滅だ。

600機以上もの艦載機の前に、停泊していた敵艦隊は次々に破壊され、迎撃してきた敵戦闘機もことごとく撃破した。

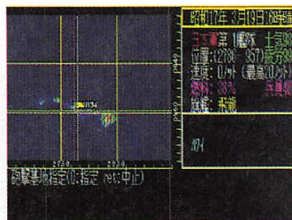
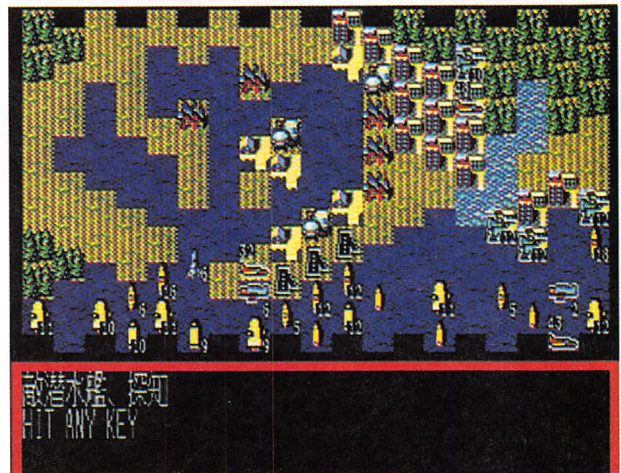
しかしハワイ基地の砲台は無傷で残っていたため、翌18日にも艦載機による徹底的な攻撃が続けられた。敵の激しい反撃で多少の損害も受けたが、夜までになんとかすべての砲台を撃破することに成功した。

↑敵の母港ハワイ基地へ殴り込みだ!

←いきなり一撃で敵空母を撃沈してしまったぞ。強いなぁ〜

ハワイ基地を砲撃する

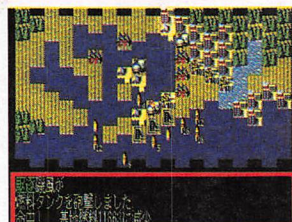
艦載機によって、敵基地から我が第1艦隊への反撃の手段はなくなった。ここで一気に敵基地の防御施設と守備隊をすみやかに撃破し、上陸の準備を完了させなくてはならない。

3月19日16時。ついに第1艦隊はハワイ基地へ砲撃を開始。敵の雷爆機が攻撃をしてきたが、上空で待ちかまえていた戦闘機隊によって、すぐに駆逐された。待ち伏せしていた敵潜水艦に攻撃を受けて、艦隊に多少の被害を出したが、敵潜水艦と基地の防御施設を撃破してこの日の攻撃は終了した。

翌20日からは戦闘機隊も参加して、敵の守備隊に攻撃を集中し、3日間にわたる激闘の末、これを撃滅することができた。そして、ついに上陸のための準備は完了したのだ。

↑ついに敵母港を砲撃するときがきた

←おや、敵潜水艦を撃ちもらしていたのか。味方の空母が危険だ!

ハワイ基地へ上陸開始!

5日間にわたる激戦で敵守備隊の大部分を撃破することができた。このすきを逃さずに上陸して、ハワイ基地を制圧しなければならない。

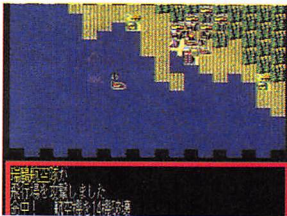
3月21日。夜になるのを待ってハワイ基地への上陸が開始された。残存する敵基地の守備隊は、わずかに5大隊。そこへ第1艦隊から40大隊もの大軍で上陸する。8倍の戦力差で攻撃したため我が軍には損害を出さずに3月23日には基地を制圧することができた。

このハワイ基地の占領によって我が艦隊は基地補給でさっそく守備隊を増強し、最前線に強力な拠点を確保することに成功した。ここで第1艦隊に補給をして、つぎは南方方面最大の障害となっているポートモレスビ基地の攻撃に取り組むのだ。

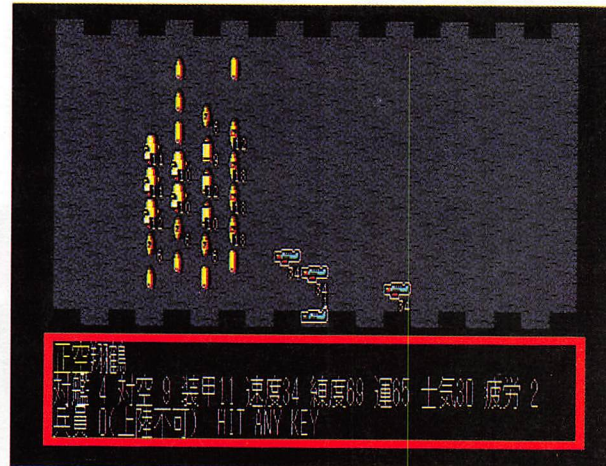
↑ついに上陸。陥落は時間の問題か?

←ついに敵の母港ハワイ基地を落としたぞ。日本の勝利は近い!

ポートモレスビを攻撃する

昭和17年5月30日。第1艦隊はポートモレスビ基地の航空隊に攻撃を受けた。

敵は圧倒的な数で襲いかかってきたため、上空で護衛していた戦闘機隊では対処しきれず、防空網の隙間から空母加賀と赤城へ攻撃が集中した。全速力で敵弾を回避するがついに加賀は撃沈されてしまった。

翌31日の朝8時、今度は第1艦隊が先手を取ってポートモレスビ基地飛行場へ攻撃隊を発進させた。攻撃準備中の航空機がいる飛行場へ徹底的な攻撃がくわえられた。同日16時に敵の航空隊が反撃をしてきたがもはや前日の規模の2割程の戦力しかなく、上空で護衛していた戦闘機隊と護衛艦によって、全滅。第1艦隊は6月2日にポートモレスビ基地へ上陸し、基地を占領することができた。

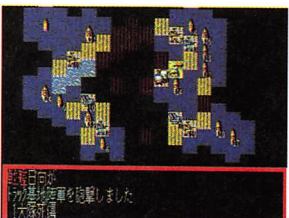
その調子で破壊しないと後の反撃が……

ポートモレスビ基地の反撃だ。でも先に破壊したので数が少ない

うまく空母を守るように動かすのだ

やっと敵基地を占領することができた

南方作戦を完了する

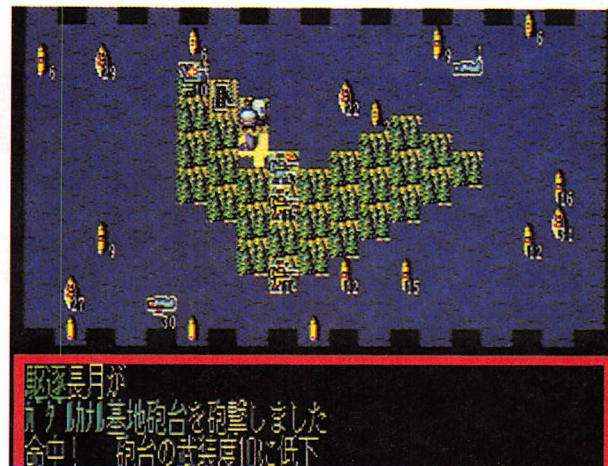
連合軍の南方方面で、最大の戦力を保持していたポートモレスビ基地も攻略してしまった今、この方面の我が軍の行動をはばむものはないだろう。

ここからまず第3艦隊にトラック基地を攻撃させた。ここを制圧しておけばハワイ基地より南から侵入する敵艦隊を発見することができる。6月4日にトラック基地の敵守備隊は壊滅し、奪還作戦は無事に成功した。

6月7日には第4艦隊が敵ガダルカナル基地を制圧。連続した攻撃で敵に態勢を立て直すスキを与えないのだ。

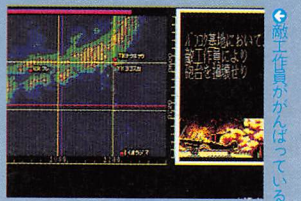
6月13日にはラエ基地へ第3艦隊が上陸を開始。だが敵の守備隊が激しい抵抗をしたため15日の16時に、我が上陸部隊は全滅してしまった。再度の補給をして攻撃をかけ、占領したのは7月になってからだった。

変な形のガダルカナル基地

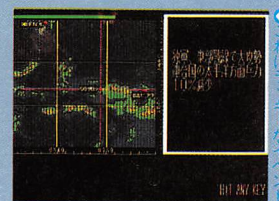
なんとかトラック基地を奪還だ！

艦隊の砲撃を待たずに占領できたぞ

ラエ基地へ襲いかかる戦艦部隊。しかし上陸部隊が全滅しては……

敵の破壊活動

ついつい忘れがちなのが情報収集力の向上だ。これを上げないまま放置しておくと昭和17年3月あたりから、敵工作員の破壊活動が激しくなってきて痛い目にあってしまう。特に補給の切れているような基地で破壊工作をされると非常に危険だ。

敵工作員ががんばっている

イベントの発生

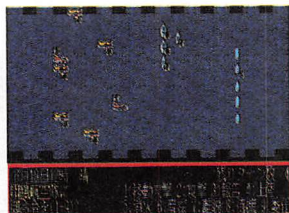
このゲームには何種類かのイベントがあり、イベントによって連合軍の戦力が増減する。これは同盟国のドイツが史実で大規模な作戦をおこなったりしたときに発生するみたいだ。したがって最初のうちは日本に有利なイベントばかりでラッキーだぞ。

これはラッキーなイベントだ

日本近海の敵艦隊を駆逐する

敵艦隊はナハ基地を活動拠点にしてこちらのスキをうかがっているらしい。シャンハイ基地へ出撃してきた敵空母は、基地に配備しておいた航空部隊で撃破していたものの、サセボ基地へ攻撃をかけてくる艦隊がまだ存在していた。

6月18日。ちょうどポートモレスビ基地から帰ってくる途中に第１艦隊の電波探信儀上に敵艦隊を発見。翌日の昼に400機近くの大編隊で攻撃をくわえた。

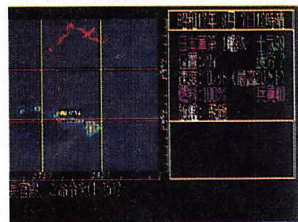
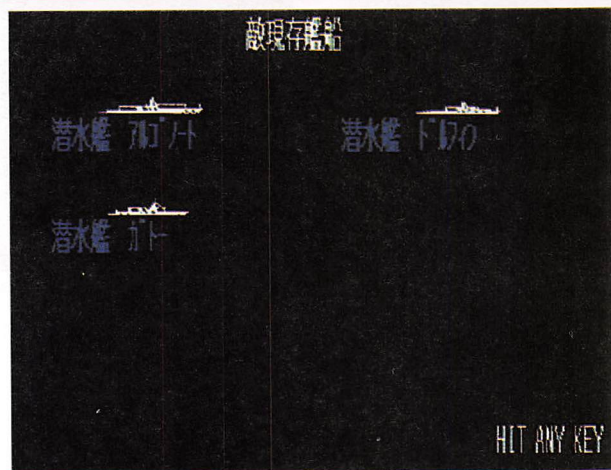
この攻撃により、日本近海をうろつくという大胆な行動をとっていた敵艦隊は全滅した。

⇧敵の司令官も倒してしまった

⇧クレ基地の近くで見つけた敵艦隊

⇧またまた敵司令官が戦死したぞ

敵本土攻撃の準備

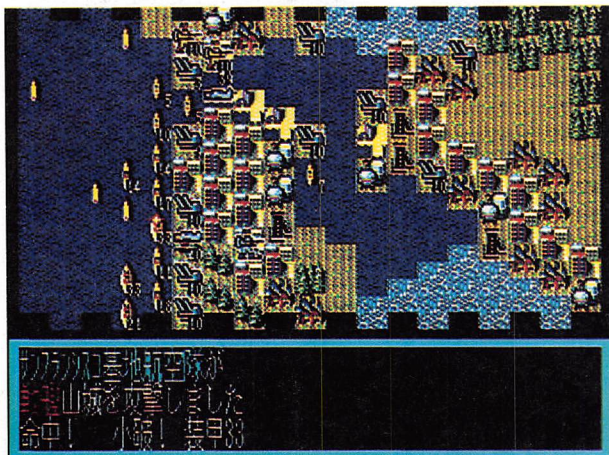
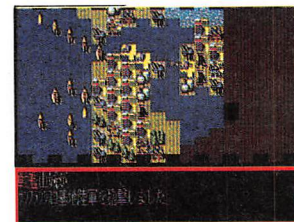
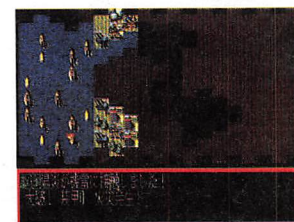
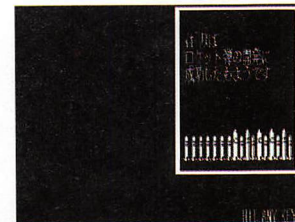
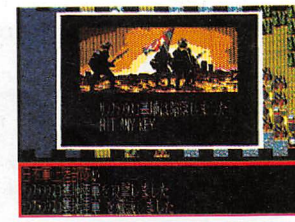
7月5日に第2艦隊がナハ基地を奪還すると、もはや連合軍の基地はアメリカ西海岸のサンフランシスコ基地とロサンゼルス基地しかなくなった。また敵艦船も潜水艦3隻のみで、もはや我が日本海軍の圧倒的な戦力に対抗できるはずもない。いよいよ戦争終結にむけ、アメリカ本土への攻撃をするときだ！

2、3艦隊ほどの戦力を用意して出撃する。途中で補給をせずに敵基地へ直接いってしまうと燃料不足で行動が制限されてしまう。そのため途中のハワイ基地とミッドウエイ基地で各艦隊の燃料を補給する。もちろんクレ基地から出撃する時に両基地への燃料の補給を忘れずにやっておかなければならない。準備が整ったら敵アメリカ本土へなぐりこみだ！

⇧ハワイで最後の補給して敵本土へ！

⇦敵の生き残り艦艇は潜水艦3隻のみだ。勝利は決定的だ！

サンフランシスコ基地を攻撃

部下の率いる艦隊が敵航空部隊の攻撃を受けながらも、続々とサンフランシスコ基地へ上陸を開始。上陸部隊は全艦隊で120大隊もの大軍だ。また各艦隊が昼夜を問わず守備隊と基地施設に砲撃をかけていく。しかもこの戦いから我が軍の戦艦に搭載された電波照準機が威力を発揮し、10日間の激戦の後にかろうじてサンフランシスコ基地の占領に成功したのだった。

この戦いの途中で、敵の同盟国であるイギリスがロケット弾の開発に成功したという情報があった。ロサンゼルス基地制圧を急がねばならない。

第１艦隊は速度を上げた。

⇦サンフランシスコへ上陸する日本艦隊。ちょっと戦力不足か？

⇧電波照準機で攻撃する日本軍

⇧また機雷のせいで１隻沈んでいく……

⇧我が日本ですら開発していないのに

⇧ついに陥落。あと残る敵基地は１つだ！

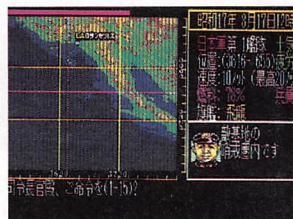
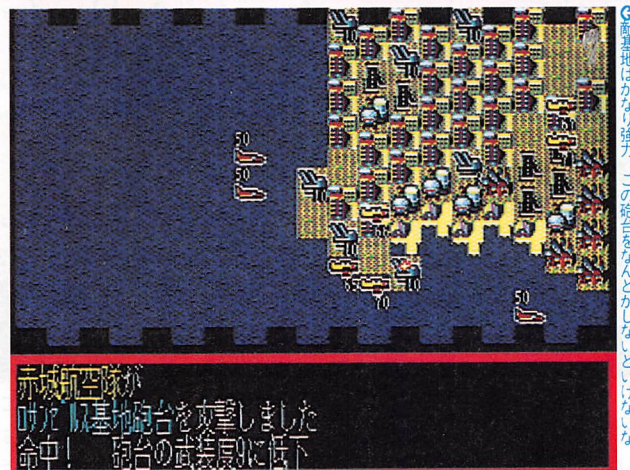
ロサンゼルス基地の占領

第1艦隊到着

昭和17年8月17日。ついに第1艦隊はロサンゼルス沖へ到着した。10カ月続いた激しい戦いへ終止符を打つときがきたのだ。

さっそく敵基地の施設を破壊するために、攻撃隊を発進させる準備をする。

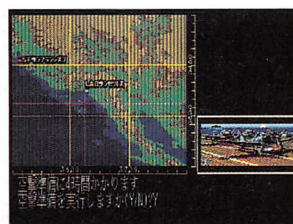
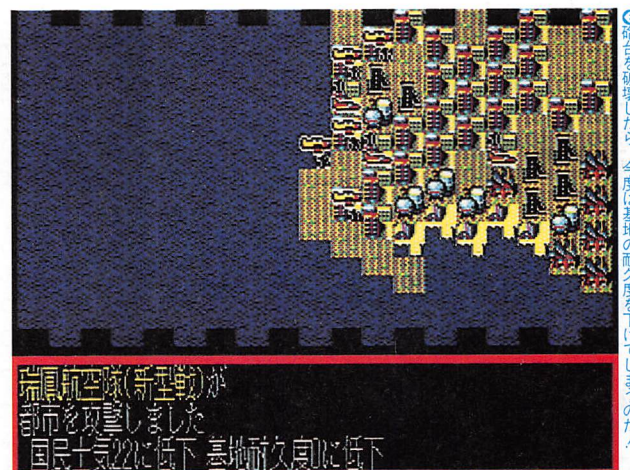
朝8時、8隻の空母から攻撃隊が発進した。目標は敵基地砲台の破壊と飛行場の撃破だ。飛行場は戦闘機にまかせて、雷爆機は敵基地の砲台へ殺到する。敵もここで負けるわけにはいかないので反撃が激しい。そのため、我が方の攻撃隊が徐々にだが確実に減っていく。

さすがに敵の本土だけあって1度の攻撃では不完全だった。再度攻撃隊を編成して攻撃をかけなければならないようだ。

最後の敵基地を攻撃できる所まできたぞ

敵基地はかなり強力。この砲台をなんとかしないといけないな

しつこく反復攻撃

4時間の補給の後に、再び攻撃隊が敵基地へむけて飛び立っていく。今度は5隻の空母から雷爆機のみの編成で出撃だ。

再びロサンゼルス基地での激しい戦闘が繰り広げられた。そして日が暮れる頃、ついに敵基地の砲台は撃破され、やっと艦隊による砲撃の準備が整った。

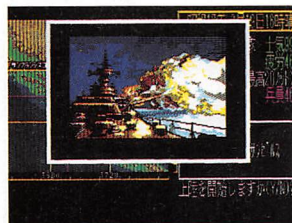
翌日12時、今度は艦隊から砲撃を開始した。目標はもちろん敵基地の守備隊を撃滅することだ。艦隊の上空を護衛していた戦闘機隊と協力して、敵の守備隊を1つ1つ確実に撃破していく。しつこいほどに次々とわいてくる敵守備隊に、繰り返し何度も何度も砲撃をくわえていく。敵守備隊の抵抗が弱くなってきたところを見計らって艦隊から兵員を上陸させる最後の作戦を開始した。

1日に2度の攻撃をするのだ！

砲台を破壊したら、今度は基地の耐久度を下げてしまうのだ！

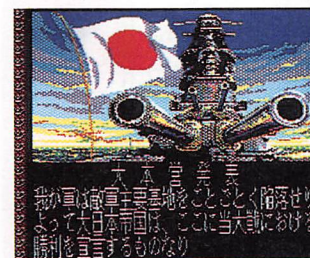
日本軍の完全勝利

昭和17年8月19日。ついに敵ロサンゼルス基地の守備隊を追い詰めて、なんとか16時に最後の守備隊を撃破することに成功した。このロサンゼルス基地の制圧によって、太平洋全域の敵基地を制圧という目標を達成することができたのだ！

この戦争で我が日本海軍が失った戦闘艦艇は、ほんのわずか。これに対して敵は所有する戦闘艦艇のほとんどを失ってしまった。これは我が軍があまりに素早く行動したため敵に補給する暇を与えずに、一気に重要拠点を制圧してしまったことが大きかったのかもしれない。

ここに我が日本はこの10か月に渡る激しい戦争での勝利を宣言した。

我が日本の損害の大部分は、基地の輸送船なのだ。それに対して敵の損害はすべて戦闘艦艇。輸送船を沈めている暇なんて、日本軍にはまったくなかったのだ

ついに最後の戦いのときがきた。敵の防衛軍はもはやいないも同然だぞ！

敵の守備隊を撃破し、ついに敵ロサンゼルス基地も占領することができた

我が日本は敵基地をすべて制圧し、この戦争に勝利することができたのだ！

FAN RADAR

View CALC活用法

アスキー
☎03-3486-8080
7月発売予定

媒体	2DD×2
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価格	14,800円
MSXViewが必要	

合言葉は、「ViewCALCを使いこなそう!!」。ディスプレイのなかだけで使う場合でも組込や登録で用途は一気に広がるし、他の周辺機器と組み合わせることによってさらに絶大な威力を発揮するのだ。

MSXView活用研究・タイプ別実践編

もうすぐViewCALCが発売になりますが、そのまえにMSXViewのおさらいをしておきましょう。あなたはMSXViewを本当に100パーセント活用していますか？

と、疑問符を投げかけるのはこの記事が100パーセント使いこなしていない人を対象としたものだからです。使いこなしていると思う人は読まなくてもいいです。ちなみに、使いこなしているかどうかの基準は、「登録・組込」をクリックしたことがあるか？　もしなければ、あなたは全然使いこなしていないことになりますので、かならず最後まで読んでください。

よーし、じゃあ、語調を変えて本題に入るぞー。

Mファンではこれまで何回かMSXViewやその関連ソフトを紹介してきた。そして、そのなかで登録や組込という言葉もたびたび使った。でも、PageBOOKをバリバリ駆使している人を別にすれば、実際に「登録・組込」機能を使った人は、まだそんなにいないと思うのだ。理由はいろいろあるけれども、最大の原因はなんといっても「ソフト不足」。

MSXView用のアプリケーションソフトがなかったために、せっかくの登録や組込が、あってもなくてもどうでもいいような機能に成り下がってしまっていたのである。

ではここで、この「登録・組込」機能がどんなものか、かんたんにおさらいしておこう。ふつう、ViewPAINTやその他のMSXViewアプリケーションでは、作ったデータのセーブを「保存」、ロードを「読込」で行う。が、この方法だとデータ作成に使用したソフトからしか読み出すことができない。ようするに、ViewPAINTで描いた絵をViewDRAWなどで読み出せないことになる。

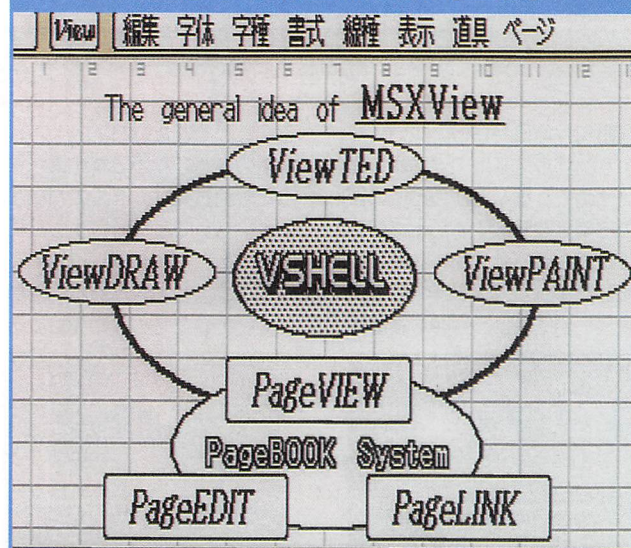
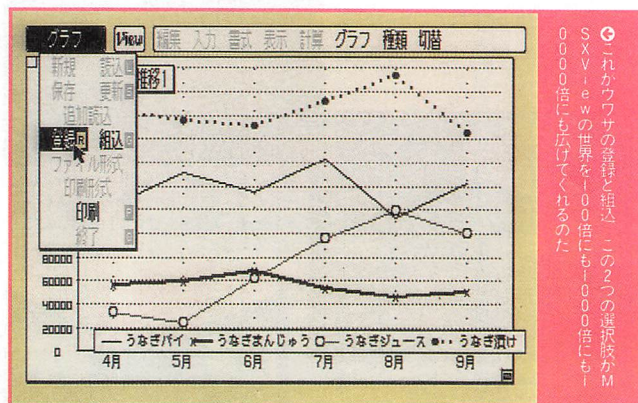
今までのソフトの常識からいうと「そんなの当たり前じゃん」で終わってしまう話だが、その常識をくつがえしたのが我らのMSXViewなのだ。前述の「登録」で保存したものに限って、他のアプリケーションソフトからでも「組込」によって自由に読み出すことが可能となってしまうのである。

この機能を利用すれば、絵入りの文書などだってかんたんに作成できる。しかも、MSXView用の高性能グラフィックエディタやワープロが今後どんどん登場すれば、それらのツールを自由に組み合わせて使用できる。これまでのようにハードに付属したグラフィックエディタを無理して使う必要もなくなるわけだ。

さすが、「登録・組込」!!。

さて、今回のスローガンは、ViewCALCを使いこなそう!!　だ。この「登録・組込」機能を使用した実例をあげてみようと思う。そして、もうひとつの実例はビデオ出力の有効利用だ。解像度は悪いけれども、それなりに便利なものだということがわかるぞ。

⬅これがウワサの登録と組込。この2つの選択肢がMSXViewの世界を100倍にも1000倍にも10000倍にも広げてくれるのだ

登録・組込で広がるMSXViewの世界

⬆MSXViewのデモで現れた、同心円にソフト名が連なった図は、実は「登録・組込」機能の意味をグラフィカルに表したものだったのだ　知らなかった……

子供は宿題

さあ、実戦編その1は、もう耳にタコができるくらい書いてきた「登録・組込」機能の実例だ。

季節柄、夏休みの宿題に活かそうというのである。お題は「アサガオの成長記録」。使用するソフトはViewTED、ViewPAINT、ViewCALC、そしてViewDRAWと、現在あるMSXView用アプリケーションを総動員する結果となった。最終目標は文章、グラフ、イラストからなる記録結果をプリントアウトすること。MSXを学校まで持っていって見せる、という気合いのある人は別にプリタなしでもかまわないけど。

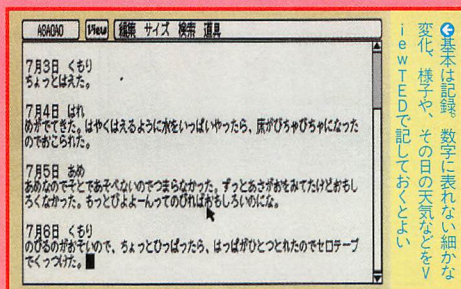
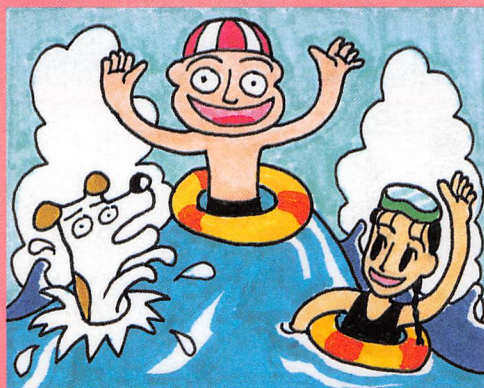
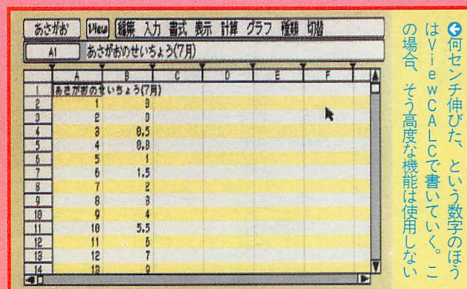
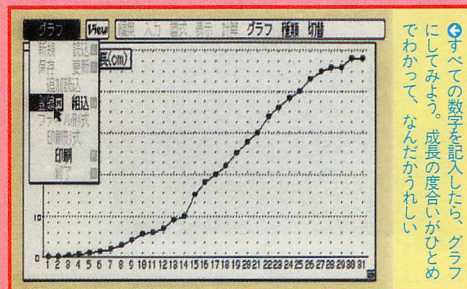
①ちゃんと記録をつけること

基本は記録。数字に表れない細かな変化、様子や、その日の天気などをViewTEDで記しておくとよい

②ちゃんと長さも計ること

何センチ伸びた、という数字のほうはViewCALCで書いていく。この場合、そう高度な機能は使用しない

③グラフにしてみよう

すべての数字を記入したら、グラフにしてみよう。成長の度合いがひとめでわかって、なんだかうれしい

大人はプレゼン

上段を読んで「子供はラクでいいよなあ」とため息をつくサラリーマンの大人の方々も、MSXViewでひとふんばり。すっとこどOこいで、おたんこOすな上司や、取引先にはViewCALCで対抗しよう。

幸い、MSXにはビデオ出力端子が備えられている。ということは、会社の大型テレビやビデオプロジェクターにそのまま接続してプレゼンテーションできるわけだ。ほとんどの16ビット機ではRGB端子のみしかなく、さらに、ビデオ信号に変換する装置がまた高いことを考えると、MSXってのはとってもリーズナブルなプレゼン用グッズだということがわかる。確かに解像度はやや低いが、取るに足りない弱みである。

①男の実力は数字が決める

浜松 View 編集 入力 書式 表示 計算 グラフ 種類 切替

A1 新浜松物産 上半期売り上げ表(単位円)

	A	B	C	D	E	F	G
1	新浜松物産 上半期売り上げ表(単位:円)						
2		4月	5月	6月	7月	8月	9月
3	うなぎパイ	¥123200	¥152100	¥134900	¥162800	¥113400	¥1426
4	うなぎまんじゅう	¥55900	¥59400	¥67900	¥52900	¥46800	¥506
5	うなぎジュース	¥32200	¥24000	¥62400	¥95900	¥119200	¥1004
6	うなぎ漬け	¥204100	¥195800	¥190800	¥211400	¥232700	¥1859
7	うなぎかば焼き	¥522100	¥552900	¥593500	¥638300	¥704500	¥6786
8	うなぎかまぼこ	¥83800	¥93800	¥81900	¥79200	¥68700	¥225
9	うなぎせんべい	¥99300	¥100200	¥111700	¥113300	¥125200	¥1392
10	うなぎ酒	¥12400	¥49000	¥50500	¥83900	¥139400	¥768
11							
12	合計	¥1132200	¥1227200	¥1293100	¥1429700	¥1541900	¥13960
13							
14							

まずは売り上げなりなんなりのデータをコツコツ打ちこんでいく。ここで間違えると大ヒンシュクを買うので要注意

②仕込みはバッチリと

打ちこみ終えたら、入力したデータの内容に適したグラフを求めていろいろ試すのだ

③練習を怠ることなかれ

同じデータを何種類かのグラフで見せたいときは、内容に合わせてパラメータを変更する練習もしておこう

④絵なんかも描いてみる

やっぱりグラフと字だけじゃ物足りない。イラストの一カットも描いてプリティーさを出すのもひとつの手

⑤そして登録

材料が全部そろったら、各素材を登録でセーブしなおそう。セーブ範囲を指定したあと「登録」をクリック

⑥ほら、DTP

材料のまとめはViewDRAWで行う。ひとつひとつ「組込」し、適当な場所に配置していくのだ

⑦完成

できあがり。あとはプリンタでジョワーっとプリントアウトしてやるだけ。ご苦労さんでした

④どれにするかね

棒グラフでは積み上げ、ずらし表示のパラメーターがとても重要。これらの処理をしないで重ね合わせると、低い値のグラフが隠れてしまう

⑤大変だ！凡例がヘンだ

凡例はたまにとんでもないところに出てきて、グラフを隠してしまう。こういうときは、マウスで凡例の位置をずらしてやるとよい

⑥もうかりまっか？

線グラフ表示の際、画面があまりにもさびしければ、塗りつぶしを使うとわりと派手。ただし、複数グラフの同時表示時は積み上げを併用しないと、見えないものがでてくる

⑦用意周到

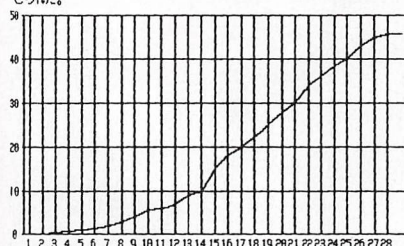
グラフはできるかぎり先にすべて作っておいたほうが、当日のトラブルを避ける上でも有効だ。使う予定のグラフはちゃんと保存しておこう

⑧印字せよ!

7月1日　はれ
今日、あさがおを植えた。夕方みたけどはえてなかった。

7月2日　はれ
今日もはえてなかった。

7月3日　くもり
ちょっとはえた。

7月4日　はれ
めがでてきた。はやくはえるように水をいっぱいやったら、床がびちゃびちゃになったのでおこられた。

↑これが印字結果。これだけちゃんとできていれば見る側、つまり先生によい印象を与えることは確実だ。それ以上に書いてある内容も重要だけどね。いくらキレイでも、デタラメが書いてあったら何の意味もないのだ

プリンタがあれば宿題なんかチョロイのよ

ゲームだけしているぶんにはプリンタなんかあるだけジャマだけれど、いざマジメになにかしようと思ったら、プリンタなくしてはどうすることもできないのだ。たまに使うだけだったら熱転写式の安いもので十分なので、ぜひ1台導入しよう。もっとも、数学(算数)の宿題をＶｉｅｗＣＡＬＣにやらせて、プリンタに打ち出すなんてのはいくらキレイでも受け付けてもらえないと思うけどね。

↑熱転写カラー漢字プリンタ。パナソニックFS-PC1(5万9800円)。48ドットのきれいな文字を1秒間に25文字のスピードで印字する

まとめ

先にいっておくが、このアサガオ観察日記はフィクションなのだ。ここで掲載した写真群に書きこまれている数値は実際に記録したものではない。早い話がイイカゲンってこと。だから、丸写しして提出なんかすると先生にぶっとばされるかもしれないので気をつけるように。ちゃんと記録をつけなきゃダメよ。

ま、それはともかく、今回苦労したのは、ＶｉｅｗCALCで作ったグラフのＶｉｅｗDRAWへの貼り込み。グラフ画面はそれを構成する線の1本、1本が独立した線分になっているので、貼り込んだあとで移動しようとすると、これがなかなか神経を使うのだ。へたをするとめちゃくちゃになる。コツはグラフを先に組み込むこと。

先端技術を駆使して仕事に勝つ!

↑ハンディープロジェクター。フジックスHP-40(5万6000円)。ACアダプター(AC-HP40)は1万円で別売

いまだにOHPを用いて会議、プレゼンテーションをしている会社もあるかもしれない。別にそれを非難する気はないが、このハイテク日本で、そういったローテク機材を使っているようではまことに遺憾でイカンなのだ。確かについ何年かまえまでは、プロジェクター+パソコンを導入しようと思ったら、それこそ何百万円もかかった。しかし、現在は20～30万も出せば、ぜんぶ買ってもまだおつりがきてしまうほどに安価になっている。これならそんなにお金もかからないし、1台どうですか社長さん!

→いよいよ当日。接続の確認といった初歩的なチェックはもちろん、操作手順の再確認などもしといたほうがよろしかろう。心配ならカンニングペーパーを用意して、話の流れとともにどう操作するのかを書き入れておくのもいとよろし

モデル：川尻淳史

まとめ

ＶｉｅｗCALCでは同一グラフ画面に4種類の項目しか描けない。これはゆゆしき問題であるが、いかんともしがたい。よって、なんとかその弱点を克服して、見せる「演出」、あるいはテクニックが要求される。

逆に、いくらたくさんの項目を描けるソフトだったとしても、かえって画面がごちゃごちゃになって見にくくなるであろうから、どちらにしても「見せるテクニック」は必要なのだ。

それと、ハード的な面でいうと、プロジェクターに液晶タイプのものを使う場合には、できるだけ画素数の多いものを選びたいところ。単純にグラフだけを表示するならそれほどこだわることもないが、数値主体の画面を表示したい場合問題になる。画素が少ないと字がつぶれて読みにくいのだ。ただし、画素数の多いものはそれだけ高価。サイフと相談の上、検討しよう。

増設RAMカートリッジ

MEM-768のすべて

アスキー
☎03-3486-8080
MSX 2/2+ MSX turbo R
30,000円
発売中

増設RAMカートリッジとは……

日本が世界に誇る半導体技術を結集し、MSXカートリッジサイズにまで凝縮した増設RAM。それがMEM-768だ。これは、その名が示すように768キロバイトという2DDディスクを越える記憶容量を持ち、かつRAMディスクとして使用すればフロッピーディスクの何百倍もの 超高速アクセスが可能。また、専用ユーティリティーディスクによって、ディスクコピーなどもより手軽に行えるなど、MSX環境を一気にグレードアップすることができる逸品なのである。

ユーティリティディスクの中身

DUP. COM
ＶＲＡＭとカートリッジ内ＲＡＭを利用したディスクコピーコマンド。少ないディスク入れ換えで、すべてコピーできる。

CHKMEM. COM
メモリの使用状況を表示。ＴＰＡ（＝一時プログラム領域）の大きさやメモリマッパーセグメントの使用状況がわかる。

ROMTURBO.COM
ＭＳＸ ｔｕｒｂｏＲをＲＯＭ ｔｕｒｂｏモードにする。実行速度は遅くなるが、ＲＡＭディスク容量は増加する。

RAMTURBO.COM
システムROMをRAMにコピーしRAMturboモードにする。これはふつうの「高速モード」のこと。

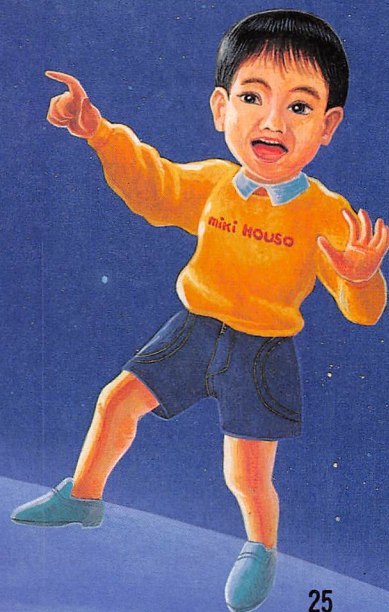
カスタムチップ
80ピンフラットパッケージのカスタムＩＣ、Ｊ9101。端子のアドレスラインとＲＡＭの中間に配置されていることから、主にアドレス管理（メモリマッピング）を行っているものと思われるが詳細は不明。また、ピンの約3分の1は未接続となっており、このチップに未知の機能を搭載している可能性も大いにある。パターンを追っていくと将来の拡張用ともとれる配線が施してあり今後が楽しみだが、ただのデバッグ用という噂もある。

TTL
ＴＴＬとはトランジスタ・トランジスタ・ロジックの略。多数のトランジスタが組み込まれているＩＣだ。あるものはデータバスバッファ（微弱な電気信号を増幅して、多少長い配線にも耐えられるようにする）、またあるものはカスタムチップの補助といったように、地味ではあるが、ないと困るという、縁の下の力持ち的な活動を行っている。

RAM
これがＭＥＭ-768の心臓部、１メガビットＤＲＡＭだ。１メガビット（128キロバイト）×６つで768キロバイトと、ちゃんと計算が合うよう組み込まれている。こんなちっぽけな石コロのせいで日米半導体摩擦が深刻な問題になろうとは、いったい誰が想像し得たであろうか。

コンデンサー
コンデンサーにはふたつの役目がある。そのひとつはノイズの除去で、回路に乗ってくる電気的ノイズを吸収してくれるのだ。そしてＲＡＭ周辺にあるものはそれ以外にも、ＲＡＭを読み書きするときの電圧降下を補う働きを持っている。これはコンデンサーが蓄電池作用を持っているため。いわば超小型充電池として使われているのである。

端子
この部分でＭＳＸ本体と信号、データのやりとりを行う。そのため導通（電気の流れ）を少しでもよくするよう金メッキが施されている。以前はコンピュータ廃品回収業者がこういったコンピュータ基板に使われている金を特殊な薬品で分離し利益にしていたそうだが、最近ではコストがかかるためはやっていないと聞く。ちなみに端子に長さの短いものがあるのは、接続時のタイミングを考慮してのこと。

さんぜんと輝く「ソーサリアン」の文字。あー、早くこの楽しみをみんな味わってほしい!!

発売を2か月後に最後の追い込みなのだ!!

パッケージで出る可能性が大きくなったぞ!

発売を2か月後に控え『ソーサリアン』移植計画も佳境にさしかかっている。今月は数あるシナリオの中から、オリジナルの88版では、最初のディスク、要するにシナリオディスク1に入っている、5本のシナリオを紹介したいと思う。

ところで気になる正確な発売日、それからどんなスタイルで発売されるのか、定価は? などなどにお答えしたい。と、思ってブラザー工業の箕浦さんに電話したのだが、これがなかなかでまだあんまり決定していないの。だが、喜んでいいことが2つある。それは、50パーセント以上の期待値でパッケージで発売されそうだ、ということ。もちろん、まだ本決まりじゃないけどね。とにかく、そうなりそうだ、と。

開発こぼれ話など。いろいろあってな……。

もう1つは、ターボRの高速モード対応が決定した。これは大きい、と思う。先月号の『いーしょーくーはまだかいな!?』でも書いたけど、MSX版のスクロールを始めとしたスピードはオリジナルの88版と比べてそんなに遜色ない。でも、速くて悪いということはない。現在編集部に来ているサンプル版には、まだ音楽とか入っていない。効果音は入っている。これでスピードは、ま、特別速いほうではないが十分プレイできる。タボちゃんを持っている人は、買った甲斐があるわけだし、買おうかどうしようかと迷っている人にはいいきっかけができたことになる。まずはめでたいというわけである。もちろんタボ野郎なんかいらない! って思っている人はそのままでいい。

製作情況が突然入ってきた。5月14日現在で、シナリオ8本分が完成しているという。残り7本も、順調にデザインスタッフががんばっている。

製作こぼれ話もある。グラフィックのデータやなんかはみんなファルコムからきているんだけど、おじいさんの魔法使いのローブの下半分がどうしても見つからないよー、と大騒ぎ。よくよく探したら、木の幹と共用だったんだって。あの、ファルコムの節約精神なのか、それとも遊び心なのか、スタッフは感心しきりだったのだそう。

これまで、こんな話聞いたことなかった。寝耳にみみずのおもしろい話だったのである。んなわけで、楽しみだにゃー!

冒険に出るまえはきちんとキャラクタの個性を見分けておかないとね。罠にかかりやすいやつは先頭に置かない、とか

装備が整っていないと、冒険に出ることすらできない。とりあえず、町で3点セットを買ってこよう!!

最初のシナリオは「消えた王様の杖」。もうおなじみになっちゃったかな?

前半シナリオここまで移植完了！

MSXユーザーの期待を一身に受けて、着々と増殖を続ける『ソーサリアン』のシナリオの数々。もう、すべてのシナリオが移植完了！　あとは発売日を待つのみ。ってなことを書きたいのだけど、あと少し待って。
でも、ここまで見てきた移植のペースならば、それも遠くはないはず。今回紹介するシナリオを見てもらえば、そのあたりもわかってもらえるはずだ。
今のところ、完成しているシナリオは全部で8本。今月は、その中から「失われたタリスマン」、「ルシフェルの水門」、「呪われたオアシス」、「盗賊たちの塔」の、新たに加わる4本のシナリオのストーリーを簡単に紹介してみよう。

失われたタリスマン

ペンタウァには自然を自由に操ることのできる魔法の石「タリスマン」が、あった。そのおかげで自然に恵まれた、とても美しい王国だった。だが、ある時から自然のバランスが崩れはじめてしまったのだ。人々は「タリスマン」に何かがあったのではないか？　と、思うのだが……。

↑緑のあふれる森の中を駆けぬけるソーサリアンたち

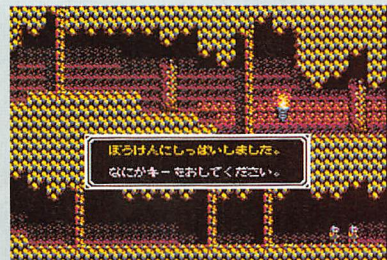
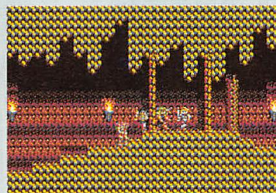
→巨大な木に圧倒されそう。この大木もタリスマンが、あるからこそなのだ。なんとしても、タリスマンを守らねばならないのだ。いそげ！　ソーサリアン

←せっかく遠いところにやって来たところで、レベルが上がっていなければ扉を開けることもできない。しっかりとレベルを上げてから挑みたいものだ

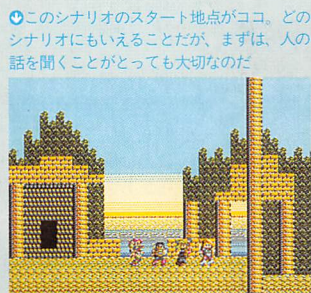
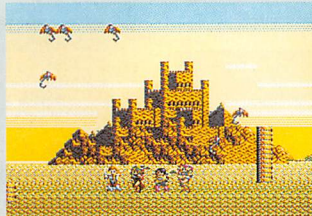
ルシフェルの水門

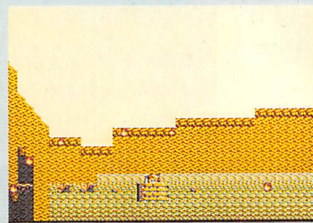
ペンタウァの王国で唯一の水源「ブラッディ・リバー」が、モンスターたちの手によって水門が作られせきとめられてしまい、このままでは農作物のための水はもちろん、人々の飲み水までもが確保できない。水門を開くためには3振りの剣が必要だという。何としても見つけるのだ！

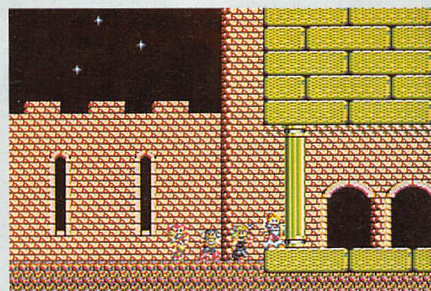
→敵は見あたらないようだけど、油断していると、突然、敵の大群に出会うことがソーサリアンにはよくある。慎重に事を運ぶことが何ごとも大切なのだ

←とっても狭い洞窟のなかを、あっちへ行ったり、こっちへ行ったり。何度も同じ所を通ることになって、その上、似てる所が多いので迷ってしまいそう

↑あっ！　死んでしまった。体力の確認も大切なのだ

呪われたオアシス

交易都市ヴァラージは、物資を供給する中継地点として人々が集まってくる。ペンタウァもここから物資を調達しているのだ。ここは砂漠の中にあるために、たった1つのオアシスが重要な役割を果たしていた。ところが、オアシスが何者かの呪いで汚されてしまったのだ。

↓このシナリオのスタート地点がココ。どのシナリオにもいえることだが、まずは、人の話を聞くことがとっても大切なのだ

↑遠くに石造りの城が見える。オアシスを呪いで汚した何者かが住んでいそうだが？　ザコのモンスターを倒し、城へ向かえ！

↓何でもやってみるのだ。こんな井戸があったら、もちろん中に入って見ることが大切。たとえ、それで死んでしまってもだ

盗賊たちの塔

ペンタウァの国には、廃墟と化した古城が建っていた。古城には多くの噂が立ち、消えていった。だが、今、人々の間で噂されている話は現実的なものだった。それは、盗賊団の一味が、古城を拠点として悪事を働いているというのだ。本当ならば一刻も早く阻止しなければならない。

←ここがペンタウァのはずれにあるという、廃墟と化した古城の入り口だ

←この古城にはたくさんの扉があるのだが、最初はほとんど開けられない

「消えた王様の杖」を徹底攻略!!

このシナリオは『ソーサリアン』の一番最初のシナリオということで、それほど難しい謎もないし、マップ自体もわかりやすい出来になっている。とはいってもやっぱり迷っちゃうだろう。ということで、マップの扉に番号を振っておいた。おなじ数字どうしがつながっているので参考にしてほしい。

このシナリオでのソーサリアン達の目的は、「王様の杖」を捜すこと。この杖には、選ばれた王が手にすることによって、人々に平和をもたらす、という効力のある代物(しろもの)なのだ。これがモンスターに奪われてしまったから大変だ。さっそくソーサリアンたちのもとへ、取り戻してほしいとの依頼が来た。

ストーリー

「王様の杖」。これは王の証(あかし)として歴代の王によって受け継がれてきた杖である。この杖は選ばれた王が手にすることによってのみ、彼の下にある人々と土地に平和をもたらす。
しかし、王に反感を持つ側近が、この杖の秘密を国の北にある洞窟に潜む邪悪なモンスター達に漏らしてしまったのだ。それを知ったモンスター達は杖を手に入れるために、ペンタウァの城めがけ怒濤のごとく襲撃してきたのだった。
杖はモンスター達に奪われた。平和の源であった杖を奪われてしまったペンタウァの王国はしだいに荒廃していき、そこには、かつてあれほどまで栄えた王国の姿はなく、人々は恐怖と不安の日々を送らざるをえなかった。国王は、杖を取り戻してほしいとの布令を発した……。

青い玉を取れ！

この壁に埋めこまれている青い玉はシナリオを解く上で、とっても大切なものなのだ。この玉は扉を開くための鍵の役目を果たすから、どこかに置き忘れたりしないよう注意。

ツボの中身は？

所々、ツボが置いてあるがこの中には薬草が入っていることもあり、あとで必ず役に立つのでぜひもらっておこう。

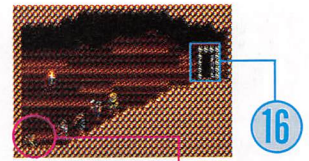
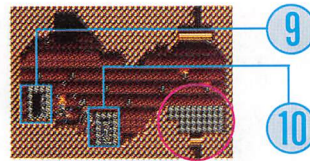
ボタンを押すのだ

石のボタンは2か所ある。ボタンを押すのは、シナリオの終盤近くになってから。こっちは後から押すボタン。

3つ首竜「ヒドラ」登場

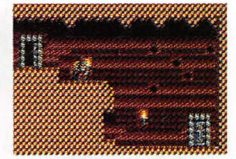
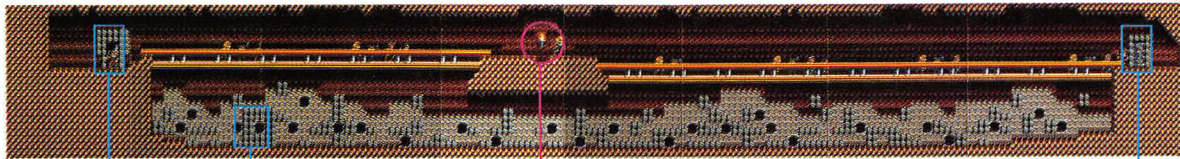
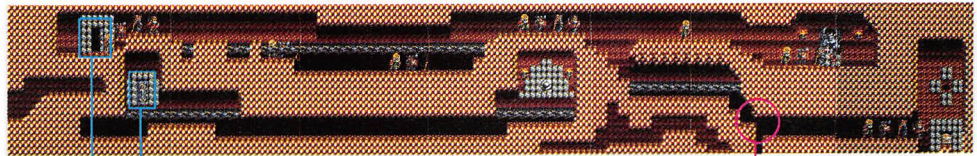
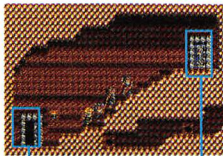
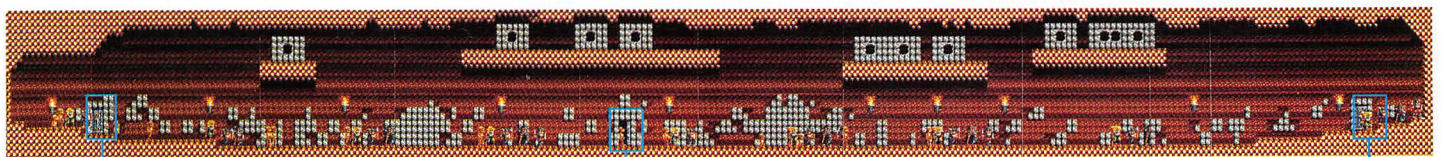
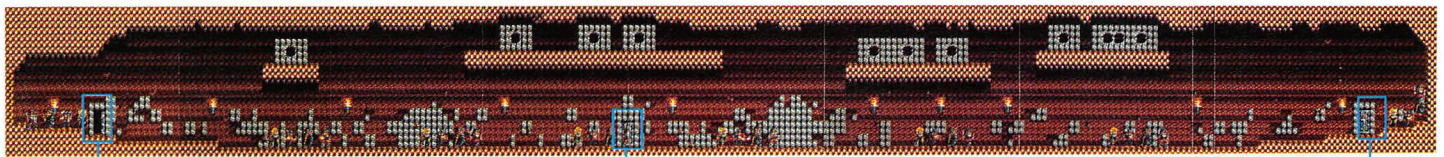
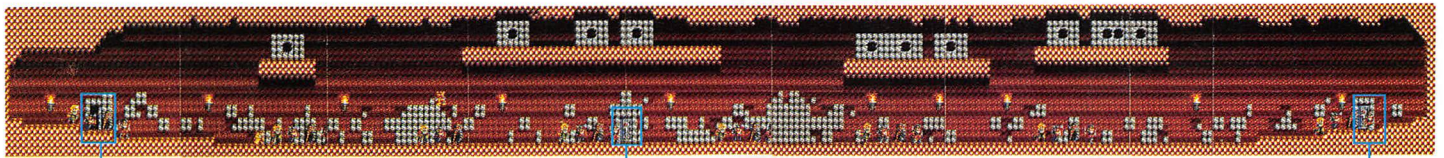
3つ首竜、ヒドラ。このモンスターはシナリオを解く上では重要ではない。よくモンスターが重要アイテムを持っていたりするけど、こいつは何も持っていないのだ。ということは倒す必要もない。でも倒せばしっかりと経験値がもらえるので、やっぱり倒したほうがいいよね。

いざ出発／　でも最初から詰まってしまうかも……。そう、つきあたりにあるあの扉のことだ。実はこの扉、一方通行になっていてこっち側からは開かないのだ。じゃあどうするか？　一方通行の扉の脇にある壁に、青い玉が埋めこまれているだろう。これを取る。すると、その左にある橋のようなものが崩れて、下に降りられるようになるのだ。それがすんだら、どんどん洞窟の中を歩き回ってみる。きっとグーランという男に会えるはず。この男、どうすれば「王様の杖」を見つけられるのか知っているのだ。ただし、一度に全部の情報はおしえてくれないので、何度も会いに行く事になってしまう。面倒だ／　などといわずに、せっせと通おう。この男に会うことができたら、このシナリオは解けたも同然。

あと大切なことは最初に手に入れた「青い玉」と、途中で手に入れることになる「菱形の宝石」を手放さないように注意する事くらいだろうか。この2つをどこかに置き忘れたりすると、苦労するぞ。絶対注意／

ここにも石像が…

最初は壁しかないけど、例の石のボタンを2つとも押すと、ここにも石像が現れる。これに菱形の宝石をはめて、あとは杖をとりに行くだけ。

グーラン

この男、王様の杖を捜しにやってきたのだが足をケガしてしまい、この場から動くことができないらしい。洞窟のすべてを知りつくしていて、この男のところに何度も通えばシナリオを解くのは簡単だ。わからなくなったら、この男に会うべし!!

燭台の下のくぼみでジャンプすると、吊り橋が消えて下に降りられるようになる。

現れた石像に宝石をはめると、ここの壁が崩れてその先にある王様の杖が取れる。

楽譜と音名とオクターブの関係

楽譜は、それが持っている情報の豊かな可能性に比べて、きわめて安価なメディアだと思う。その楽譜の価値を引き出すことが、すなわち、演奏だ。

没後200年でなにかと話題になることの多いモーツァルトがおもしろい楽譜[*1]を残している。いっけん、1人の奏者用の楽譜だが、じつは二重奏用の楽譜、というものだ。2人目は、なんと反対側からのぞきこむ。右ページの楽譜は、その奇蹟的冗談の楽譜の一部だ。今回は、この楽譜を「演奏」してみよう。

まず、右ページ下のようにフレーズをMML[*2]化していく。

音名をひろうのは、たんにドレミをCDEに置き換えるていどのことだから、ガスレンジでお湯をわかすよりもかんたんだ。

音の長さの指定を入れるのも、2分音符に「2」、8分音符に「8」と入れていくだけの単純な作業だから、急須にお茶の葉を入れるよりやさしい。

オクターブ情報も、下図のようにゾーンを色分けしておいて、ゾーンからはみだすたびに上か下かを指定すればいいのだから、熱いお湯を急須に注いで、しかるのちに湯飲みにお茶を注ぐ作業に比べればなんでもない。

この3段階で、メロディのMMLは完成する。お茶をいれるよりかんたんなわけだ。

*1 おもしろい楽譜 モーツァルトの『バイオリン・デュエット』。31ページには、原曲のなかほど、約5分の1にあたる部分を掲載した。芥川也寸志著『音楽の基礎』(岩波新書E57/520円)の45ページに「モーツァルトの冗談」として掲載されている『Mozart: Violin Duet』に基づいた。

*2 MML Music Macro Language(ミュージック・マクロ・ランゲージ)の略。演奏データ用の言語。

*3 「>」「<」 「>」は1つ上のオクターブへ、「<」は1つ下のオクターブへ移動することを示すMML。これを使うと、はじめの音の高さを変えるだけで全体の高さを変えられる。

*4 Qコマンド 1つの音が「あ————————」と鳴るとすればその状態がQ8。それに対してQ3なら「あ——」、Q6なら「あ——————」。音の歯切れの表現などに使われる。

■図1 楽譜と音名とオクターブの関係

ピンクの地をひいてある部分がMMLでいうO4(オクターブ指定の初期値)の範囲だ。

A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E
ラ	シ	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド	レ	ミ
O3	O3	O4	O4	O4	O4	O4	O4	O4	O5	O5	O5

※この記事で扱う「FM音源」は、FMパックまたは、MSX2+以降の機種(松下電器のFS-A1FXを除く)に内蔵されているMSX-MUSICを指します。FMパックを増設していないMSX2、MSX1では今回の記事のプログラムは使用できません。ただし、MSX-AUDIOがあれば、「CALL MUSIC」を「CALL AUDIO」に置き換えれば使用できます。

モーツァルトの冗談をFM音源で聴こう
モーツァルト『バイオリン・デュエット』(抜粋)
この楽譜はふつうに(正立)見るとフレーズA－0～3が読め、逆さに(倒立)見ると、フレーズB－0～3が読み取れる。フレーズA－0(正立の最初の1拍＋4小節)についてMML化のプロセスを具体的に追ってみた。
フレーズB-3
フレーズA-0
B A G F+ G R R D E C G C E D B G B D
フレーズB-2
フレーズA-1
C C A C B B G B A B C C A C B B G B AF+ A A A
フレーズB-1
フレーズA-2
E E E G E D B D D C A C C D D G D E E G E D B D D C A C C
フレーズB-0
フレーズA-3
BRR GBD GBD RRR RRR F+AD F+AD RRR RRR GBD GBD RRR C B A G
フレーズA-0をMML化していくプロセス
❶まず、音名だけをひろう。小節線のかわりにスペースを入れておくとわかりやすい。
❷基本を4分音符として、ここでは2分音符と8分音符だけ長さの情報を追加。これでリズム部分ができた。
❸最初のBはO5。メロディはとちゅうでO4とO5を行き来している。この情報を「>」「<」*3を用いて入れる。これでメロディとしてのMMLは完成。
❹文字の節約。3小節目、4小節目にある「8」がうるさいのでLコマンドで8分音符の指定をまとめる。
❺音の装飾。Qコマンド*4(音の割合)とVコマンド(音量)を組み合わせて、スラー(2音をなめらかに演奏する)の表現を追加してみる。
B AGF+ GRRD ECGCE DBGBD
❶メロディの音名だけをひろう
B AG2F+ GRRD E8C8G2C8E8 D8B8G2B8D8
❷音の長さの情報を追加(4分音符以外)
>B AG2F+ GRRD E8C8<G2>C8E8 D8<B8G2B8>D8
❸オクターブ情報を追加(はじめをO4として)
>B AG2F+ GRRD L8EC<G2>CE D<BG2B>D
❹8分音符の指定を整理
>B AG2F+ GRRD L8Q8V15EQ6V12C<G2>Q8V15CQ6V12E Q8V15DQ6V12<BG2Q8V15BQ6V12>D
❺スラーの表現を追加(はじめはQ6V12)

＊1　カンマで区切られて続く演奏データ　データがならんだ順に演奏されていくのだと思っている人がいるらしい。編集部には2人もいた。あなたも、そう思っていませんでしたか？
＊2　音を重ねたりして　おなじメロディを異なる音色で同時に演奏すると、音色の合成に近い効果が得られる。音色ごとに音量も調整したり、意識的にずらしたりするのも効果的。
サンプルプログラムの解説　●行20「DEFSTR　A－C」はA、B、Cで始まる変数を「＄」なしに文字変数として使うための命令。ふつうは使わないほうがいいが、音楽プログラムではほとんどが文字変数なので効果的に使える。●行40　フレーズA－3、B－0での和音用のチャンネルのMMLを設定。3、4行目でFM音源の各チャンネル初期化用の変数Cを設定して初期化。「O4L4」は初期値とおなじなので省略してもいい。音色は曲の構造のわかりやすいギター(10番)にしてみたが、どうだろうか。5行目の頭の「10」をてきとうに変えれば、いろんな音色での演奏が聴ける。●行60　これ以降が、おもな演奏データ。31ページのフレーズ番号をデータのわきに赤で書いてある。

MMLの修飾と音色について

メロディがMMLになったら、「PLAY#2,」で演奏するわけだが、演奏するときにはっきり意識する必要のあるのが「チャンネル」だ。

FM音源の演奏プログラムのはじめにかならずある、
CALL　MUSIC～
という命令は、FM音源用BASICを使用する宣言と同時に、演奏のチャンネル構成を宣言しているのだ。

チャンネル構成とは、「PLAY#2,」のあとにカンマで区切られて続く演奏データ[*1]の、何番目がどういう音を受け持つかということだが、CALL MUSIC命令では、次の2つのことしか決めていない。
①リズム音を使うか使わないか
②FM音をいくつ使うか

CALL MUSICのカッコ内の数値で、最初が①のリズム音の有無、2番目がダミーの0、3番目以降が②のFM音をいくつ使うかを指定する(図2)。リズム音が「ある(1)」場合は、一般のFM音の最後のチャンネルの次がリズム音のチャンネルになり、リズム音も含めてすべてのFM音の最後のチャンネルの次からがPSGのチャンネルになる。

じつは、これは、メロディのMMLを作るときから関係している。今回の例にあげたモーツァルトの『バイオリン・デュエット』は、フレーズA－3(逆から見るとB－0)で同時に3音鳴る部分があるため、片側3チャンネルぶん、ABあわせて6チャンネル必要だった。MMLももちろん、6チャンネルぶん用意する。

メロディデータが完成し、チャンネルのことがわかったら、それだけでピアノ音による演奏ができる。音色の指定をしなければかってに音色番号0の「ピアノ1」の音で鳴るからだ。

しかし、せっかくFM音源なんだから、音色を楽しみたい。音色の指定専用の命令(CALL VOICE)もあるが、1つ1つのチャンネルで「@〈音色番号〉」として音色を指定したほうがわかりやすい。ただ、左下の表のように、同時には使えない音色グループがあるという点に十分注意してほしい。

ここまでの知識で、FM音源による演奏は十分に楽しめるはずだ。あとは、QコマンドやVコマンドなどをこまめに入れたり(図3参照)、音を重ねたりして[*2]表情をつけるくふうをするわけだが、このへんは、実際に演奏させながら、試行錯誤で研究していくしかない。

■図2 CALL MUSICで設定されるチャンネル

●バイオリン・デュエットのプログラムサンプルの場合

```
CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)   残りは無条件でPSG用に設定される
PLAY#2,FM1,FM2,FM3,FM4,FM5,FM6,PSG1,PSG2,PSG3
```

ここが0のときリズム音なし、1のときリズム音あり

↑カンマで区切られて続く演奏データはすべて同時に演奏される

●もっとも基本的な初期化

```
CALL MUSIC = CALL MUSIC (1,0,1,1,1)
PLAY#2,FM1,FM2,FM3,RYTHM,PSG1,PSG2,PSG3
```

■同時に使える音色グループ

@n	音色名
0	ピアノ1
2	バイオリン
3	フルート1
4	クラリネット
5	オーボエ
6	トランペット
9	オルガン
10	ギター
12	エレキベース
14	ハープシコード1
16	ビブラフォン
23	シンセ・ベース
24	シンセサイザー
33	エレクトリック・ピアノ2
48	金管楽器

「同時に使える音色グループ」は、比較的単純な音が多く、1つの演奏のなかで無制限に使えるが、魅力的な音や不思議な音が多い「同時には1種類しか使えない音色グループ」は、同時に鳴る音の中ではこのうちの1つしか使用できない。この禁を破ると、最後のチャンネルで指定した音色番号のみが有効となり、あとは無視される。

■同時には1種類しか使えない音色グループ

@n	音色名
1	ピアノ2
7	パイプオルガン1
8	シロフォン
11	サンツール1
13	クラビコード1
15	ハープシコード2
17	琴1
18	太鼓
19	エンジン1
20	UFO
21	シンセサイザベル
22	チャイム
25	シンセ・ドラム
26	シンセ・リズム
27	ハーモ・ドラム
28	カウベル
29	クローズ・ハイハット
30	スネア・ドラム
31	ベース・ドラム
32	ピアノ3
34	サンツール2
35	ブラス
36	フルート2
37	クラビコード2
38	クラビコード3
39	琴2
40	パイプオルガン2
41	PohdsPLA
42	PohdsPRA
43	チャーチオルガンL
44	チャーチオルガンR
45	シンセ・バイオリン
46	シンセ・オルガン
47	シンセ・ブラス
49	三味線
50	マジカル
51	フワワ
52	ワンダーフラット
53	ハードロック
54	マシーン
55	マシーンV
56	コミック
57	SE-コミック
58	SE-レーザー
59	SE-ノイズ
60	SE-星1
61	SE-星2
62	エンジン2
63	無音(ユーザーのオリジナル音色用の空きエリア)

■図3 スタッカートとスラーの表現例

音を切るスタッカートはQの指定値を小さくすればいいのでかんたん。2つの音をなめらかに演奏するスラーの表現では、Qを最大にしたうえに音量も多少いじってみた。

バイオリン・デュエットの演奏プログラムサンプル

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 DEFSTR A-C:DIM A(3),A1(3),A2(3),B(3),
B1(3),B2(3)
30 FOR I=0 TO 3:READ A(I),B(I):NEXT
40 B1(0)="R R1 RBBR R>CCR R<BB":B2(0)="R
 R1 RDDR REER RDD":A1(3)="RBBR RAAR RBB"
:A2(3)="RDDR RDDR RDD":C="O4L4V12T160Q6@
10":PLAY#2,C,C,C,C,C,C
50 FOR I=0 TO 3:PLAY#2,A(I),A2(I),A3(I),
B(I),B2(I),B3(I):NEXT
60 DATA >B AG2F+ GRRD L8Q8V15EQ6V12C<G2>
Q8V15CQ6V12E Q8V15DQ6V12<BG2Q8V15BQ6V12>
D                                      A(0)
70 DATA >D C<B2A R>GGR RGGR RGG<B      B(0)
80 DATA Q3CCQ8V15AQ6V12CQ3<BBQ8V15>GQ6V1
2<B A2B2 Q3>CCQ8V15AQ6V12CQ3<BBQ8V15>GQ6
V12<B Q8V15AQ6V12F+Q3AAQ6A2            A(1)
90 DATA L8Q3AAQ6>C<AQ3GGQ6BA F+DQ3F+F+Q6
GDQ3GG AAQ6>C<AQ3GGQ6BG F+DQ3F+F+Q6F+2 B(1)
100 DATA >E2Q3EEQ8V15GQ6V12E Q8V15DQ6V12
<BQ3>DDQ8V15CQ6V12<AQ3>CC DDQ8V15GQ6V12D
Q3EEQ8V15GQ6V12E Q8V15DQ6V12<BQ3>DDQ8V15
CQ6V12<AQ3>CCQ6V12                     A(2)
110 DATA >C2Q3CCQ6EC <BDQ3BBQ6ACQ3AAQ6 B
2>C2 <BGQ3BBQ6ACQ3AAQ6                 B(2)
120 DATA L4<B>GGR RF+F+R RGGR C<B2A G  A(3)
130 DATA GB>D2<BG F+A>D2<AF+ L4GRRD ED2C
 <B                                    B(3)
```

➲リスト中の青い文字はスタッカートとスラーの表現用なので入力しなくてもメロディは聴くことができます

確認用データ

使い方は67ページ

10>tv20	20>wdA0	30>W850	40>Pwk2
50>2aJ0	60>rCo0	70>dp60	80>VwT1
90>cHj0	100>eKY2	110>67R0	120>Qr70
130>c4B0			

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAMカートリッジ
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習
⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS
⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①みえないめいろ ②アシカの修業 ③TOPPLE V2 ④バルーン ⑤BEAM SHUTTER ⑥インスタント床 ⑦ぷよよん ⑧ぐりぐりSLIME ⑨THE POINT CHANGER ⑩巨大怪獣バルン ⑪中西の挑戦 ⑫THE WORLD SUGOROKU ⑬どれも興味がない

14 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①『三国志』より戦争華北 ②『サウンド・オブ・ミュージック』よりドレミのうた ③HYPER DANCE FIELD ④『ヘクター'87』よりキャラバンのテーマ ⑤よっちゃんおすすめCD ⑥どれも気に入らない

15 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

16 Mファンにディスクの付録がつくとしたら(その場合、本の定価は800～850円になります)、掲載プログラムのほかにどんなものを入れてほしいですか(1つだけ)。
①新作ソフトのデモ
②ゲームの役立ちデータ
③声のメッセージ
④その他(余白に具体的に)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	信長の野望・武将風雲録	5
2	銀河英雄伝説II DX kit	110
3	エストランド物語	112
4	ドラゴンクイズ	114
5	私をゴルフに連れてって	115
6	ディスクステーション26号	116
7	ピンクソックス6	116

表2 今月の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>信長の野望・武将風雲録
3	<FAN ATTACK>提督の決断
4	<FAN RADAR>ViewCALC
5	増設RAMカートリッジMEM-786のすべて
6	ソーサリアン移植計画
7	BASICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	FM音楽館
13	いーしょーくーはまだかいな!?
14	THE LINKS INFORMATION PAGE
15	ゲーム制作講座
16	パソコン通信はじめの一歩
17	FFB
18	ゲーム十字軍
19	ほぼ梅麿のCGコンテスト
20	AVフォーラム
21	FAN STRATEGY
22	<FAN NEWS>銀河英雄伝説II DX kit
23	<FAN NEWS>エストランド物語
24	<FAN NEWS>ドラゴンクイズ
25	<FAN NEWS>私をゴルフに連れてって
26	DMfan
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP
30	〈特別付録〉信長の野望・武将風雲録〈シナリオ1勢力地図〉

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	スーパーヒッポン
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

●5月号の当選者発表は52ページからの欄外で発表しています。

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ3
9	MSXView
10	F-1スピリット
11	エメラルド・ドラゴン
12	SDスナッチャー
13	SDガンダム ガチャポン戦士2
14	王家の谷・エルギーザの封印
15	カオスエンジェルズ
16	ガリウスの迷宮
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派
18	銀河英雄伝説II
19	銀河英雄伝説II DX kit
20	クォース
21	グラディウス2
22	グラフサウルス
23	クリムゾンII
24	クリムゾンIII
25	激突ペナントレース2
26	コラムス
27	ゴルビーのパイプライン大作戦
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THE プロ野球激突ペナントレース
36	シャロム
37	シュヴァルツシルトII
38	シューティングコレクション
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	聖戦士ダンバイン
44	ソーサリアン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	デ・ジャ
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンクイズ
54	ドラゴン・ナイト
55	ドラゴン・ナイトII
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	信長の野望<全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ピーチアップ総集編
64	ViewCALC
65	ピンクソックス各号
66	ファイナルファンタジー
67	ファンタジーIV
68	ファンダムライブラリー各号
69	フェアリーテール海賊版
70	フォクシー2
71	ブライ上巻
72	フリートコマンダーII
73	FRAY
74	星の砂物語
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	野球道II
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

プログラムファンの王国

ファンダム

最近、ファンダムの読者におじさんと美人OLが増えたような気がする。おじさんは息子の名前で、美人OLは弟の名前でアンケートハガキを書いてくるので、表面的にははっきりわからないのだが、われわれには匂いでわかるのだ。

※Pはプログラム、❶～⓳は画面数

スライムの動きがすばらしい対戦ゲーム

ぐりぐりSLIME ぐりぐりスライム

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRの高速モード用改造あり

by SILVER SNAIL ▶リストは56ページ

ゲームとしては、2人対戦専用のスライム肉弾戦である。プレイヤー1は青いスライム(Blue Slime)、プレイヤー2は赤いスライム(Red Slime)を操作して、おたがいに体あたりだけで戦う。画面上部に、それぞれのスライムの名前と体力が表示されていて、相手の体力を0にしたほうの勝ちになる。

⬆ぐりぐり、スーッと動いて追いかけたり、逃げまわったり

⬆くるっと振り返って反撃する赤いスライム

どういうわけか体力の少ないほうのスライムは生命力が強く、ほうっておくと敵とおなじ体力にまで回復する。このために勝負は接戦になりやすく、エキサイティングなのだ。

しかし、この作品のほんとうにすばらしいところは、スライムのぐりぐりした動きにある。スライムは、カーソルキーの左右に応じて12段階でぐりぐりまわり、スペースキーでその方向にスーッと進む。この立体的な動きの表現は、今後、いろんなゲームに応用できるだろう。

12方向にスライムが動く！

⬆目の位置でスライムの方向を表す。

【ターボR用改造】行80：6行目「FOR I=ØTO5ØØØ」を「FOR I=ØTO3ØØØØ」に。行90：2～3行目の「C<2Ø」を「C<2ØØ」に変更。

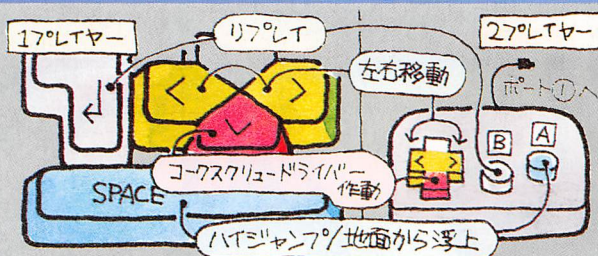
【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

とっておきのスペシャル技炸裂(さくれつ)

中西の挑戦

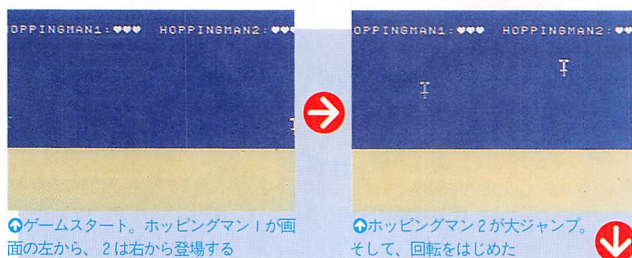
MSX2/2+VRAM64K ※ターボRの高速モードでも可

by SILVER SNAIL ▶リストは57ページ

『中西の挑戦』というタイトルに出てくる中西とはいったいだれなのか？　記憶を頼りに、1991年4月号本誌をパラパラめくってみると、あった、あった、『スケルトン』での作者からのひとことが。そこには作者の弟の友だちが「ホッピングマン中西」と異名を持つホッピングの達人であることが書いてある。弟の友だちの名前が作品名に使われているのは珍しい。

そこまでわかると、このゲーム画面に見えるクギのようなものはホッピングだということもわかる。このゲームはホッピングで対決する2人対戦ゲームだ。

RUNすると、プレイヤー1の操作する灰色のホッピングマン1と、プレイヤー2の操作する白いホッピングマン2が登場。ん？　どっかでホッピングマンという名前も聞いたことがあるぞ。と思って昔の本誌をがさごさ。あった、あった、1991年2月号掲載の『階段10×2』に登場していた。そこではホッピングの上に人がちゃんと乗っていたが、今回は人の姿は省略しているらしい。ホッピングマンはぴょんぴょんはねていて、地面に着地したときにスペースキーを押すとハイジャンプができる。

たがいにぶつかりあって、ぶつかったときに相手より低い位置だとダメージを受け、画面の上にある各ホッピングマンのハートマークが1つ減る。先にダメージを4つ受けたほうが負け。

なんといっても、このゲームの醍醐味(だいごみ)は、コークスクリュードライバーという名の、地面にもぐって移動できるスペシャル技だ。採用作品を決定する「選考会」では、最初、「並」の作品として扱われかけたのだが、いまだかつてない大爆笑とともに、一気に「上」の部類にランクアップしたのは、まさに、このスペシャル技のおかげなのだ。

↑ゲームスタート。ホッピングマン1が画面の左から、2は右から登場する

↑ホッピングマン2が大ジャンプ。そして、回転をはじめた

き、消えた

↑出たー、コークスクリュードライバー。そして地面のなかに消えていった

これが コークスクリュードライバーだ！

→地中にもぐって一定時間たつと強制的に浮上する

←ここらへんを、移動中

↑地面のなかをのぞけるとしたら、こんなふうにホッピングマン2が見えるだろう

↑ふいをついてホッピングマン2が地面のなかから、飛び出した

対決！

↑相手より、とにかく高く飛んで攻撃しないとダメージを受けてしまう。ダメージを受けると体が赤く変わる。また、ダメージを受けたあとの2、3秒間は無敵になる

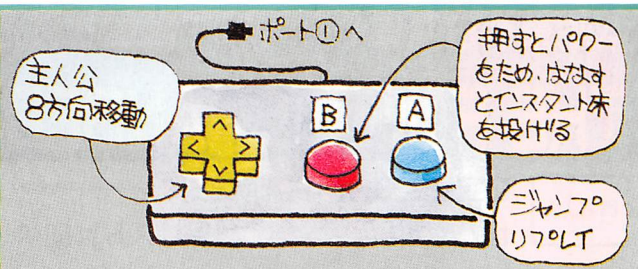
↑激しい体あたり合戦のすえ、ホッピングマン1が勝利のメッセージをかかげた

O型のキミはゴールまでひとっ飛び！
インスタント床

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Cock-M

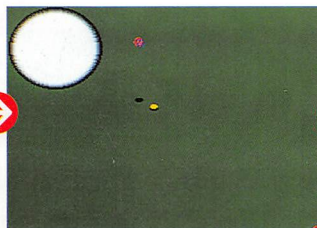
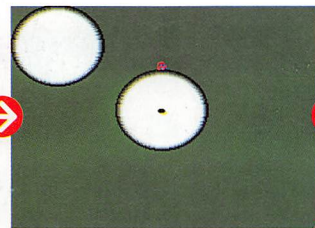
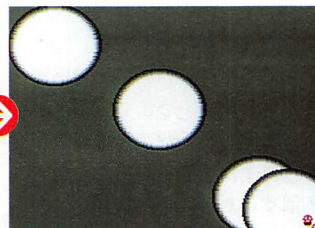
▶リストは58ページ

ポートⒹへ
主人公 8方向移動
押すとパワーをため、はなすとインスタント床を投げる
ジャンプ リプレイ

このゲームの目的は主人公のヌヌヌくんがジャンプと、インスタント床を使ってゴールに着くこと。

インスタント床はジョイスティックのBボタンを押しつづけるとパワーがたまり、はなすとヌヌヌくんの進行方向にパワーに応じて飛んでいく。インスタント床は投げると地面の上に傘のように広がる丸い床だ。この床の上は安全地帯となっていて、ヌヌヌくんが緑の地面に落ちて死んでしまうのを防ぐ。

最初にラウンド数と、残りのヌヌヌくんの数と、残りのインスタント床の数が表示されて、ゲームスタート。画面右下のゴール(ヌヌヌくんそっくりなキャラクタが立っている)に、制限時間内(ラウンド1は約25秒)にたどり着けばラウンドクリアだ。制限時間は効果音が高くなるにつれ、残りの時間がなくなっていくのを表している。

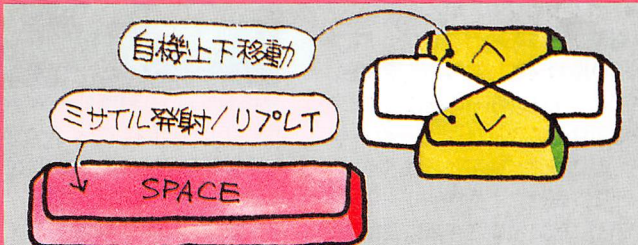
全部で16ラウンド。クリアするごとに手持ちのインスタント床が3つ増えるが、面積は小さく、制限時間は短くなって、だんだんむずかしくなる。また、早くクリアするとヌヌヌくんが1人増えることがあるぞ。

↑スタート地点からジャンプ。ヌヌヌくんは慣性がつくので操作がむずかしい

↑ヌヌヌくんがジャンプしながらインスタント床を投げる。最初はこんなに小さい

↑地面の上に、ぱっ、とインスタント床がひろがった。うまくその上に着地できるかな

↑慎重にインスタント床を使って、ゴールにたどり着いたぞ。ラウンド1クリアだ

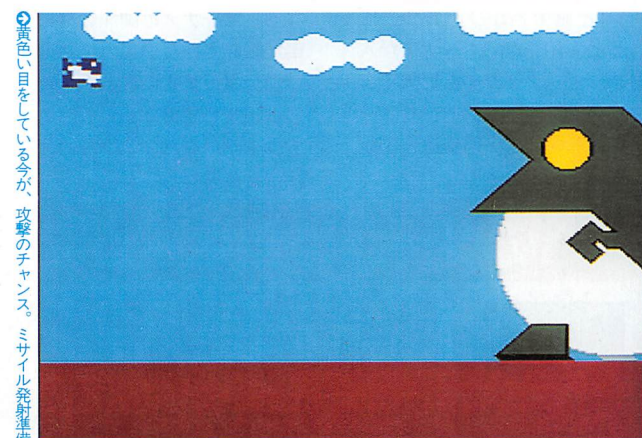
戦闘機に乗って怪獣と戦うのが夢だった
巨大怪獣バルン

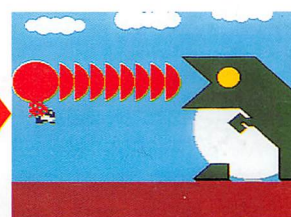
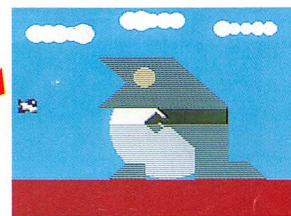
MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by M-OZO

▶リストは59ページ

巨大怪獣バルンが出現／　キミは戦闘機OZOC(オゾック)に乗ってバルンをたおすため飛び立った。

バルンの弱点は目だ。上下に慣性飛行する戦闘機から発射するミサイルが目に命中するとバルンはダメージを受けて後退、逆に、はずすとバルンの歩みが速くなる。いったん速くなると、そのバルンをたおしても次のバルンへと受け継がれていく。

バルンの目の色が赤くなると、立ち止まって口から炎を吐き出す。その炎に触れるか、バルンが画面の左端までくるとゲームオーバー。

ミサイルを3発、目に命中させて最初のバルンをやっつけると、次のバルンが登場し、たおしたバルンの数だけ画面下に縦棒が表示される。新しく登場するバルンはたおすために必要な命中数が1発ずつ増えていくぞ。

→黄色い目をしている今が、攻撃のチャンス。ミサイル発射準備

↑バルンの吐き出した炎に直撃されて、あえなく墜落。くそ〜、頭にきたぞ／

↑3発のミサイルがバルンの目に命中し、バルンが消えていく

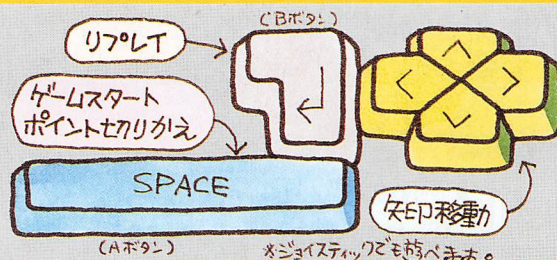
A電車やB電車や(中略)E電車で行こう

ザ・ポイント・チェンジャー

THE POINT CHANGER

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by やすし

▶リストは60ページ

「さんざん悩んだあげく、このつまらない名前になってしまいました」と作者(ちなみに1990年MSX大賞受賞作品『かに道楽』の作者)が嘆くストレートなタイトルからすぐにわかるとおり、線路のポイントを切り換えるゲームだ。

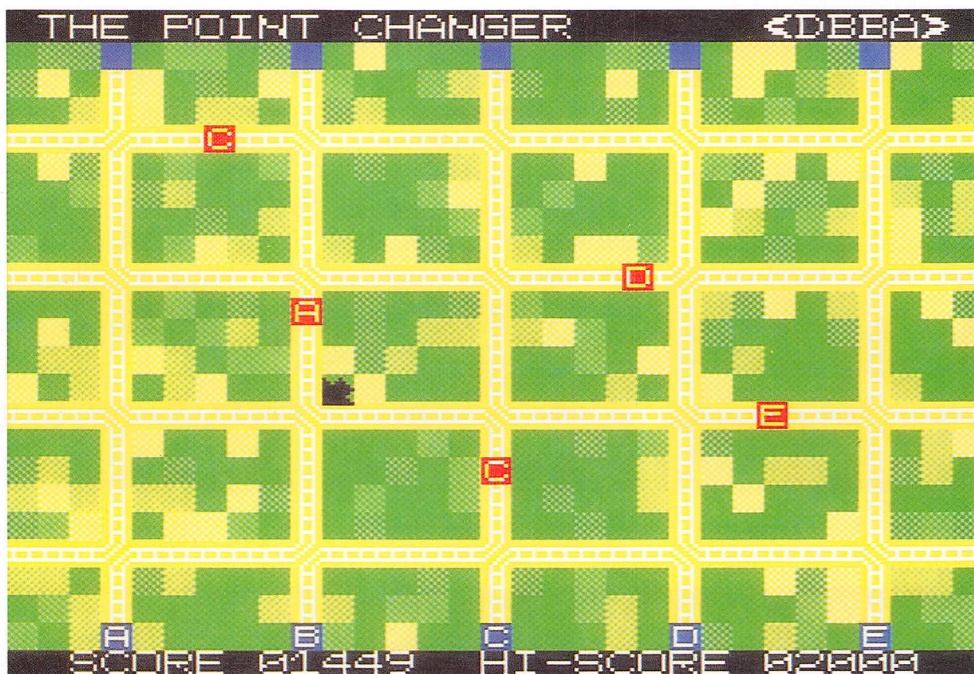
画面上部の駅からA〜Eの電車がてきとうに出てくる。20か所にあるポイントを矢印で指定して切り換え、うまく電車とおなじ名前の下の駅まで誘導するのが基本だ。通常、1台、駅に到着するたびに100点の得点。まちがった駅に電車を入れると、その時点でゲームオーバー。

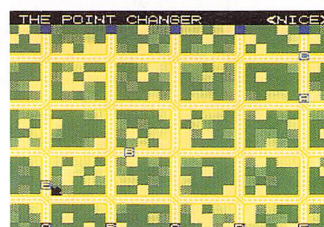
ポイントは矢印で指定し、スペースキーで切り換えるほか、電車がそこを通ってもかってに切り換わってしまうので要注意。また、画面の左右の端に行くと、電車はそこで折り返す。

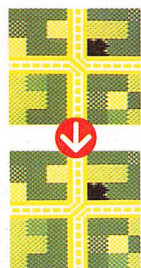
ところで、電車が駅に入るたびに、画面右上「<ーーーー>」のところに電車名が順に記録・表示されていく。じつはここはボーナス表示枠で、<AAAA>などおなじ名前4つがならぶか、<ABCD>、<DEAB>(EとAはつながっている)<BAED>(順番は逆でも可)など電車名がひとつづきになると、1000点のボーナスが入って、ボーナスタイムに入る。

ボーナスタイムのあいだは、上の駅も含めて、電車はどの駅に入っても1台300点。ただし、電車が点滅しはじめてしばらくするとボーナスタイムは終わる。

少しゲームに慣れてボーナスがねらえるようになると、ゲームはがぜんエキサイティングになる。ボーナスと関係のない電車が駅に入らないように誘導しつつ、ボーナスになる電車を正しい駅まで誘導する緊張感は、チクタクバンバンでは味わえなかったおもしろさだ。

THE POINT CHANGER <DBBA>
SCORE 01449 HI-SCORE 02000

⬆上の駅から出てくる電車を、おなじ名前の駅まで誘導する。電車なのに、「シュシュシュシュ」という効果音を出して走るのがかわいい

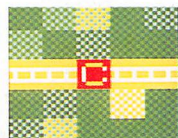
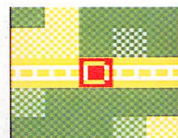
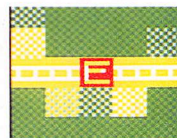
ボーナスタイム!

⬆ボーナス表示枠に「NICE」と出ているあいだは上下10か所の駅のどれに入れても300点

ポイントを切り換えるもの

⬆カーソルキーで動かしてスペースキーで切り換え。あわてるとヤブヘビもある

⬆電車がそのポイントを通過すると自動的にポイントが切り換わる

このゲームに登場する電車のみなさん

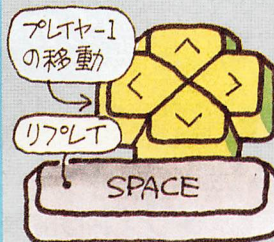
⬆A電車。おじさんは大統領専用列車、おじいさんはジャズのスタンダードナンバーに歌われた

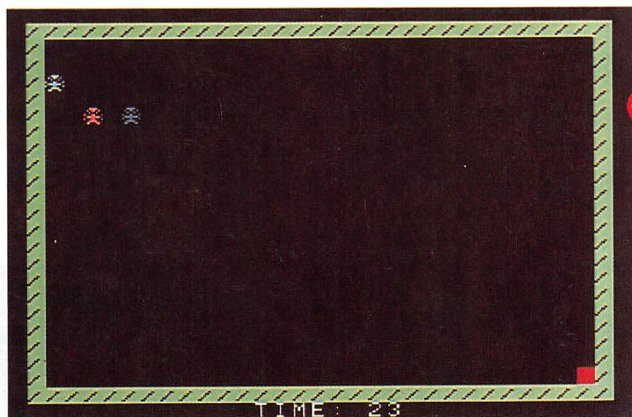
⬆B電車。名前のBはB級のBではなくブルーのBだと主張する誇り高い電車だがどうみても赤い

⬆C電車。最近「MSX-C入門」という本でC言語を勉強している、ちょっぴり知的な17歳

⬆D電車。おとうさんは有名な蒸気機関車のD51なので、電車のくせにときどきポッポーと叫ぶ

⬆E電車。おもに東京の近郊区間を走る、きっすいの電車っ子だが、名前が死語化してひさしい

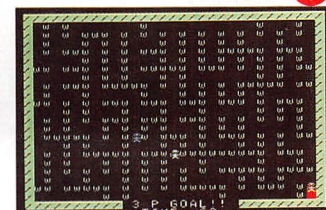
60秒たつとあることが起きる。キャー！
みえないめいろ

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 佐藤直樹

▶リストは50ページ

RUNすると、まず何人でプレイするか聞いてくる。プレイできる人数は1人から3人まで。プレイする人数を入力してリターンキーを押すと、見えない迷路の作成がはじまる。画面の下の数字が0になったら作成が終わり、ゲームスタート。

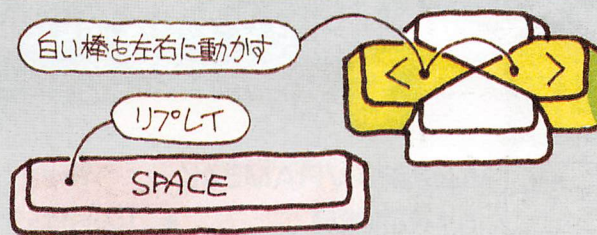
プレイヤー1は青、プレイヤー2は水色、プレイヤー3は赤い色をした人間型のキャラクタで、画面の左上から出発する。これをそれぞれのプレイヤーが操作して画面の右下に見える赤い四角のゴールに向かって進んでいく。が、手探り状態ではなかなか進まない。しかし、60秒を経過するとパッと画面に迷路が現れる。そのときに、どこにいるかが勝負の分かれ目。見えてしまうとたいしてむずかしい迷路ではないので、一気にゴールまでのスピード競争だ。

迷路の作成が終わって、3人プレイでゲームスタート。勘をたよりに進んでいくしかない

60秒経過した。なんだこんなところに道があったのか、と思ってしまう

いちばん先にゴールに着いたのは、プレイヤー2だった。これでゲームは終わり

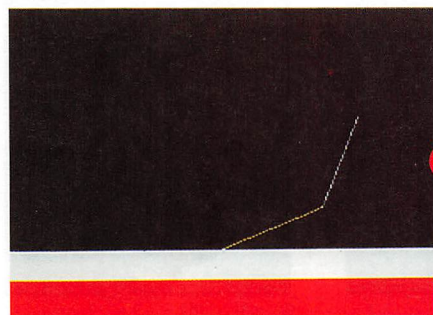
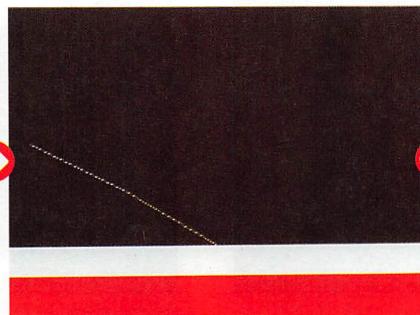
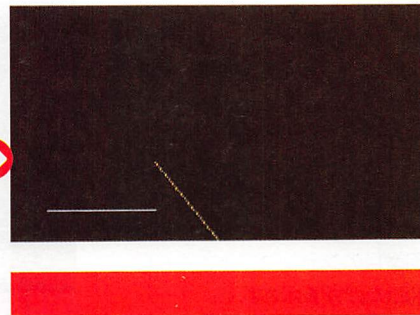
黄色い棒の上で見せる危険なダンシング
TOPPLE V2 トップル・ブイツー

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 国分和輝

▶リストは51ページ

奇妙な効果音とともに、メトロノームのようにかってに左右に往復運動する黄色い棒。その先に立っている白い棒のバランスをとって、たおれないようにキープする。不思議なバランス感覚を味わえるゲームだ。

白い棒は、黄色い棒に影響されて動くからバランスをとりつづけるのがむずかしい。とくに黄色い棒が進行方向を変えるときには白い棒が外に向かって、ふられたりするので要注意。また、どんなに長時間立っていても、黄色い棒の往復運動するスピードに変化はない。

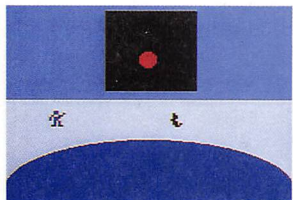
あえなく白い棒を地面に落としてしまうとゲームオーバー。スコアとハイスコアが表示される。長時間地面に落ちないでいられれば、高スコアになるが、水平に近い危険な態勢で白い棒のバランスをとりつづけると、もっとスコアが高くなる。

ふわりと黄色い棒が起き上がり、往復運動をはじめる

おっと、と、と、白い棒がふり落とされてしまう

うわ、うわ、うわ〜。あ〜あ、落ちてしまった

くじけるものか。目指せ、アシカの星！

アシカの修業

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖

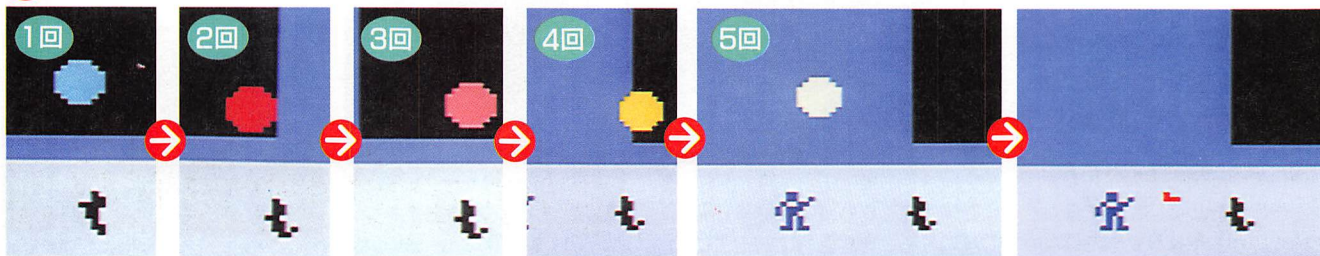
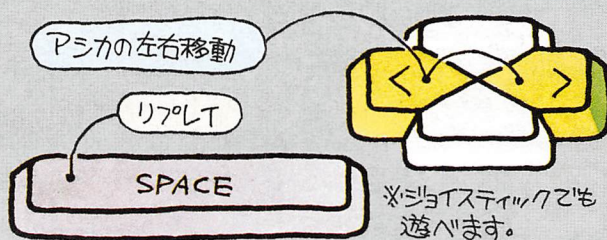
▶リストは52ページ

↑ボールが投げられ、修業開始。アシカの下の青い部分はプールだ

ここはとあるシーワールド。キミはアシカとなって、せっせとボールを使った芸の修業中だ。

画面の左に立っている人からボールをポーンと投げられて、修業がはじまる。ボールをポーン、ポーンと地面に落とさないようにはね上げて、5回目に人に返れば成功。5回目にボールが返らなかったり、ボールを地面に落とすと失敗。またボールを人に返すのが早すぎると、人は怒ってボールをとんでもないところに投げてしまう。でも、これもアシカがボールをはね上げた回数に入るので、うまくひろって続ければOK。

画面の中の黒い四角はスコアボードになっていて、成功するとこのボードに四角が表示され、成功するたびに大きい四角が表示されていく。10回の挑戦で何回成功できるかな。

アウッ、アウッ。

1回 → 2回 → 3回 → 4回 → 5回 →

↑ボールをポン、ポン、はね上げていくと水色、赤、ピンク、黄色、うすい黄色と変化していく

↑5回目だ。人に、ちゃんとボールが返るか

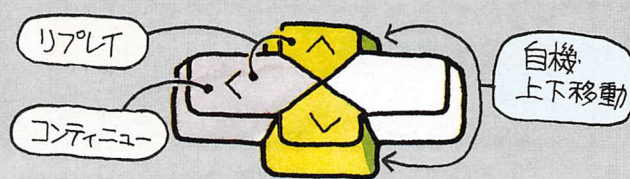
↑成功すると大好物の魚がもらえるぞ

スペマンの妨害シャッターを思い出す

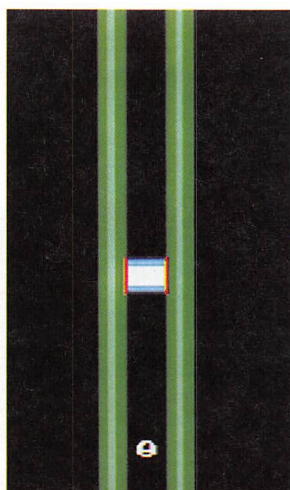
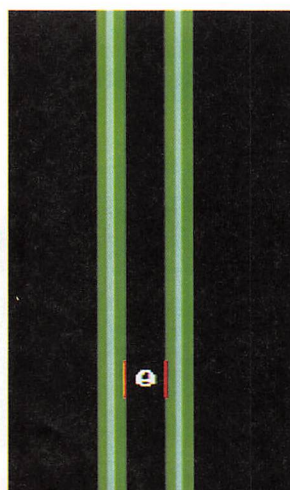
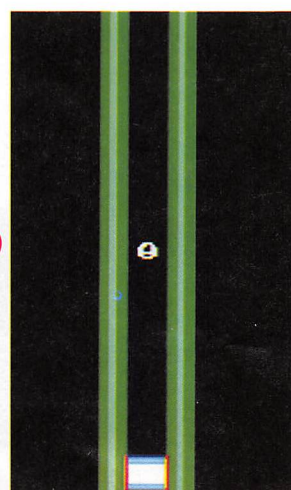
BEAM SHUTTER ビーム・シャッター

画1面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

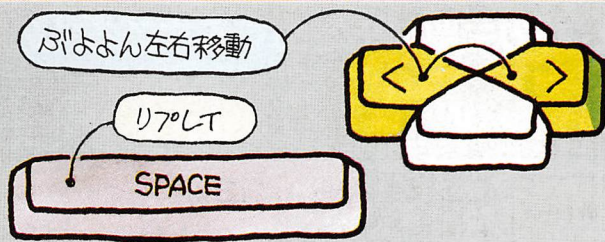
by 佐藤敏博

▶リストは53ページ

※自機の操作のみジョイスティック(ポート0)でも可

緑の柱のあいだをスルーラーという名の自機をあやつって、迫りくるビームシャッターをくぐりぬけていくゲーム。

ビームシャッターとは、赤いビーム放射板のあいだに放射される白いビームのバリアのことだ。ビームシャッターは上から現れて下に消えるまでに、一瞬、開くときがある。そのときを見はからってくぐりぬけるわけだ。ビームシャッターを5回、くぐりぬけるごとに迫るスピードが速くなる。ビームにぶつかると、何番目のシャッターまでくぐりぬけたかが表示されて、ゲームオーバーになる。

↑迫りくるビームシャッター。はやく、はやく開いてくれ。それまではしんぼうだ

↑ビームの放射が止まり、通りぬけるチャンスがやってきた。すばやく上に移動だ

↑これで1つのビームシャッターを、くぐりぬけたことになる

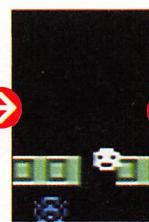
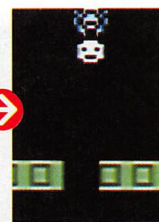
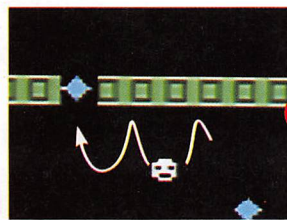
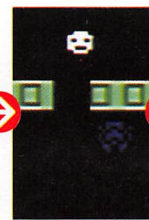
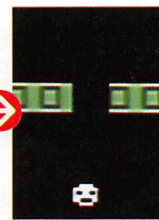
ぴょんぴょんふわふわひゅーんぷにょ
ぷよよん

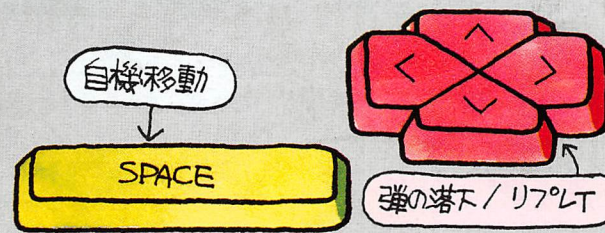
画1面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by SILVER SNAIL ▶リストは54ページ

⬆この限られたフィールド内で、ぷよよんと、めたるしゃーぷが追いかけっこをする

いつもピョン、ピョンはねている主人公の「ぷよよん」をあやつって、ダイヤの形をした「すーぱーくりすたる」を取っていく。すーぱーくりすたるを5つ取ると面クリアだが、すーぱーくりすたるを取るたびに重力が逆になり、頭の配線がときどきショートするのがおもしろい。

しかし、このぷよよんをじゃまする敵がいる。「めたるしゃーぷ」だ。めたるしゃーぷは体の色を変えながらぷよよんに、まとわりつくように寄ってくる。この敵にあたると、ぷよよんはダメージを受け、ダメージを3回受けるか、画面外に出てしまうとゲームオーバーとなる。

すーぱーくりすたるを1個取ったときの点数はダメージの状態でちがってくる。ノーダーメジのときは1点で、1回ダメージを受けてるときは2点で、2回ダメージを受けてるときは3点になる。社会的弱者にやさしい得点システムなのだ。

⬆ぷにょ、ぷにょつぶれるぷよよんがいい。これは上から下に重力が働いている ⬆すーぱーくりすたるを取って重力が逆に ⬆うわっ、上にめたるしゃーぷがいた

⬆さあ、今度は下から上の重力が働き、床の下でぴょんぴょんはねる ⬆くりすたるを取ってしばらくは惰性で上へ ⬆だんだん下向きの重力がきいてくる

気球に乗ってふわり、ふわり、空を舞う
バルーン

画1面 MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで
by ADY繁幸 ▶リストは55ページ

キミは赤いバルーン（気球）をあやつって、弾を落とし、画面の下に表示される黄色い四角形をした目標物を破壊するのが目的だ。

RUNすると数秒待って、ゲームスタート。赤い風船の操作システムがちょっと変わっている。左の大きい写真を見てくれ。スペースキーを押さないときは写真の青い線のように右回りに回転しているが、スペースキーを押しているあいだは赤い線のように左回りに回転するのだ。このシステムのおかげで、赤いバルーンはスペースキーだけで画面のどこにでも飛んでいけるわけだ。最初はむずかしいが、慣れてくればすごく楽しい。

最初の画面では、緑のバルーン（障害物）が1個だけ右から左へ比較的ゆっくり水平飛行している。緑のバルーンは、目標物を破壊するごとに、1段ずつ増えて、よりむずかしくなる（最高5段まで）。

赤いバルーンが、この緑のバルーンか、画面のまわりの緑の部分にぶつかると、ゲームオーバー。大きな文字でスコアが表示される。

⬆最初はなにもなくて、広く感じるが、緑のバルーンが5つも登場すると混雑する

⬆ひゅーん、と落下していく白い弾 ⬆どかーん！ 目標物がこっぱみじん

世界の主要都市をめぐるすごろくの旅

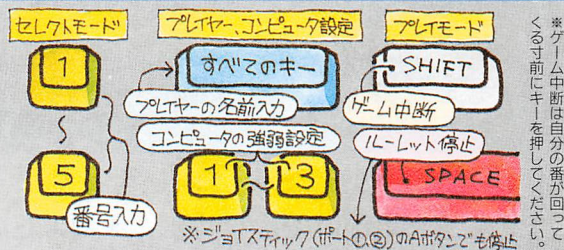
ザ・ワールド・スゴロク

THE WORLD SUGOROKU

MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボR専用改造リストあり(67ページ)

by OCT1772

▶リストは62ページ

※ゲーム中断は自分の番が回ってくる寸前にキーを押してください。

↑タイトル画面。ウォッチモード、1〜4人プレイの5つのモードが用意されている

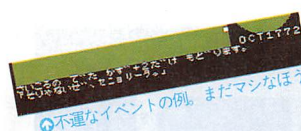
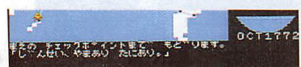
1人から4人まで遊べ、ウォッチモード(コンピュータのプレイヤーだけの戦い)まである世界一周すごろくゲームだ。フィールドはこのページ右下のワールドマップのようにかなり正確な世界地図だ。

まず、モードを選び、自分の名前、コンピュータ側プレイヤーの強さ(1が最強、3が最弱)を決めたら、ゲームスタート。

システムは、とにかくすごろくだ。まず、顔のルーレットを止めて「顔」を決める。いちばん多い黄色い顔は、サイコロの目の数だけ進む。赤い顔は、目の数だけもどる。1つしかない青い顔は、目の数+2だけ進むことになる。このあと、サイコロ・ルーレットを止めて、サイコロの目を決めるのだ。

止まったマスに、ほかのプレイヤーがいたら、もう1回サイコロを振ってさらに進む(赤い顔のときはさらにもどる)。だれもいなければ、そのマスによっては、特別なことが起こる。たとえば、1回休みになったり、もう1回サイコロを振れたり、スタートにもどされたり。

かくして、いち早くゴールのウェリントンにたどりつくのが目的だ。ただし、チェックポイントに3か所以上立ち寄るのが絶対条件。この条件を満たしていなければ、ふたたび、スタート地点にもどされてしまう。

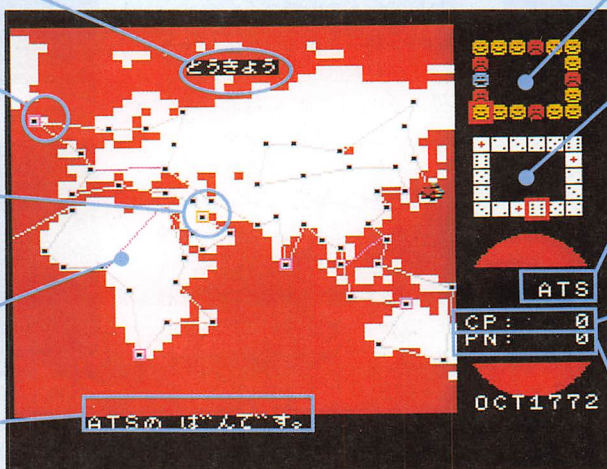
なにか起きたときのメッセージにバラエティがあって、おもしろく、本気で戦える。

これがWS(ザ・ワールド・スゴロク)のゲーム盤だ!

現在いる都市 現在いる都市名を表示。すごくまじめな意味で地理の勉強になる。

チェックポイント ほかの都市よりひとまわり大きく紫色で囲まれている。

紛争地域 オレンジ色に囲まれた大きなマス。スタート地点にもどされる。

航路 航路の出発点にぴたりと止まれば、飛行機に乗って近道ができる。

メッセージ ゲーム進行のメッセージのほか、コンピュータのつぶやきなども。

顔のルーレット 黄色はサイコロの目だけ進む、赤はもどる、青は目の数+2進む。

サイコロ・ルーレット 顔の次にここを止める。1は1、2は2……そのまんまやないかい。

プレイヤー名 行動中のプレイヤー名を表示。背景の色もこれに応じて変化する。

チェックポイント通過数 現在のプレイヤーが立ち寄ったチェックポイントの総数を表示。

現在いる都市番号 スタートの東京を0としてルートの順につけられた都市番号を表示。

↑紛争地域のメキシコに止まってしまった。これまでのすべての幸運が水の泡だ

↑3人がゴールまで行くとゲーム終了。強さ1のコンピュータにはとてもかなわない

↑不運なイベントの例。まだマシなほう

↑不運なイベントの例、その2

↑ラッキーの例。メッセージがおかしい

↑ラッキーの例、その2。ムカッとくる

↑コンピュータがゴール。ムカムカッ

ワールドマップ

料金受取人払

新宿北局承認

19

差出有効期間
平成４年３月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

169-00

（受取人）　107

東京都新宿北郵便局
私書箱第２００９号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑥係

キミもプログラムが作れるようになる！

パソコン講座 MSX対応

無料

★くわしい案内資料 送呈券

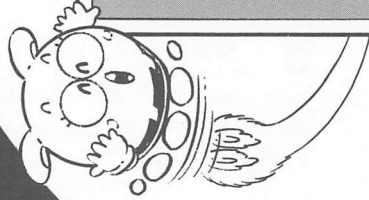
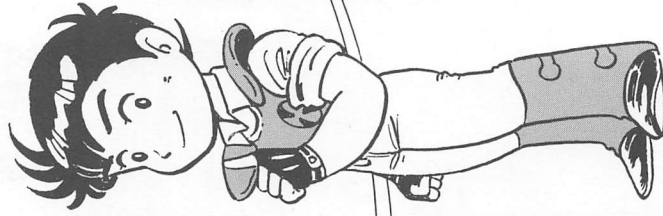
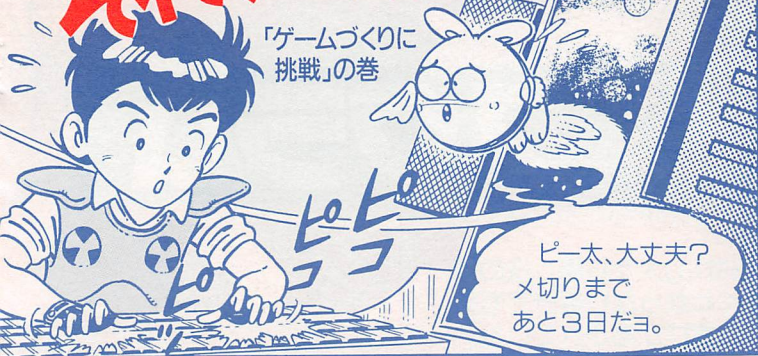
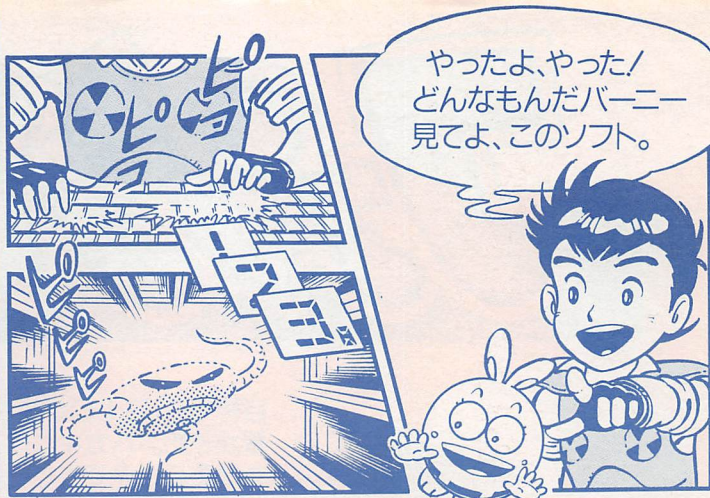
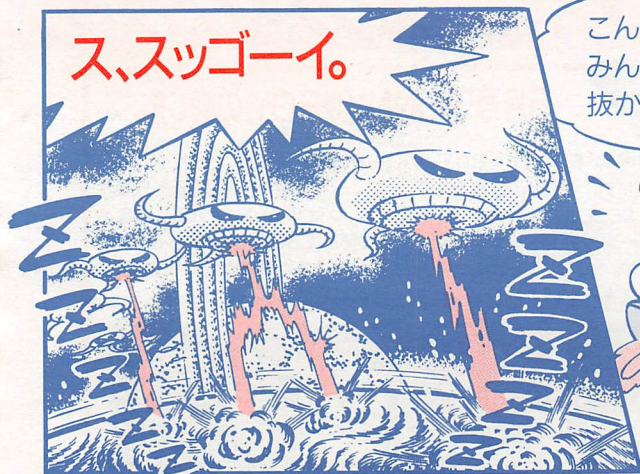
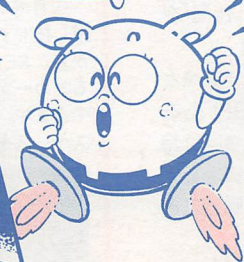
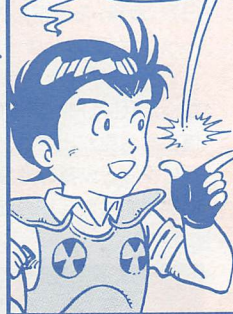
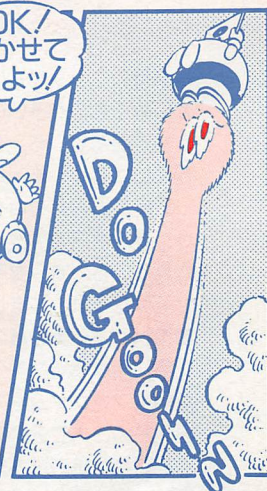
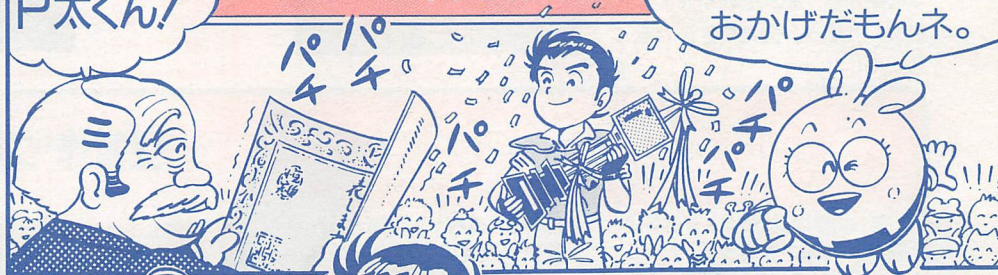
↓必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN⑥係

住所	□□□-□□ 都道府県　市区郡 （　様方）			
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号（市内番号）番号	
		年齢	歳	性別 男 女 1・2

RE　M819SR16Ø8

このハガキを今すぐポストへ！

（キリトリ線）

短期間で、ベーシックが身につく!
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

すぐ書け、
よく書け、
ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ案内資料を
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料

左のハガキを今すぐポストへ!

ファンダムスクラム

自称「BASICがわからない」人から隠し技の情報がきた。ハガキにはよくわからない自分でも見つけることができたという喜びがあふれていた。

今月のファンダムはけっこう楽しめるものが多いので、打ちこんで遊んでいるうちに次の号が発売されてしまったりして。

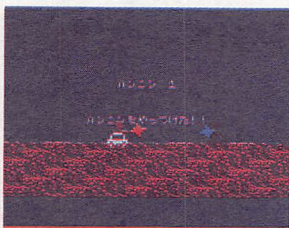
FP部門のスゴロクゲームには、ターボRでの改造法も掲載されているので、ターボRユーザーはぜひ試してほしい。

■第14回季間奨励賞の残念賞

第14回季間奨励賞発表にともない、ファンダムボスと担当、ちえ熱の3人で選考を行った。

季間奨励賞の選考方法は毎回変わっているが、今回は対象となる4月号から6月号までに採用された、RP部門の作品全31本の中から、それぞれが何本か推薦していき、受賞作を決めることにした。

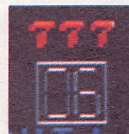
予想では何本かの作品が決戦投票のような形になると思われたが、意外に票が分かれ、唯一3票(満票)を獲得した作品『グルリン』が受賞となった。

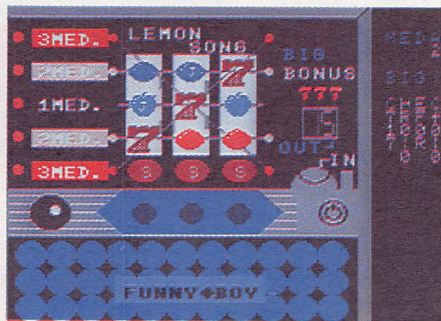
しかし票決後、2票で次点となった『CAR FIGHT』を惜しむ意見が出され、今回は特別に季間奨励賞の残念賞としてMファン特製テレカを贈ることにした。

⬆惜しくも次点の『CAR FIGHT』

情報局 5月号『FUNNY◆BOY』の隠し技

5月号の『FUNNY◆BOY』の隠し技です。ボディの色を選んでから、SELECTキーを押しているとカーソルの上で設定値を変更できます。さらに下を押しながらスペースキーを押すとチェックモードになります。

（和歌山・紀國屋／17歳）

じつはほかにもDEL、INS、HOME、ESCの各キーをどれか押していると何かが起こるのだが、それは自分で調べよう。

⬆ここに設定値が表示される。カーソルの上で選ぶ。写真は最高値

➡次にそろうものの下が1に変わって教えてくれる

第14回季間奨励賞発表

受賞作『グルリン』栃木 沼尾弘志 会社員

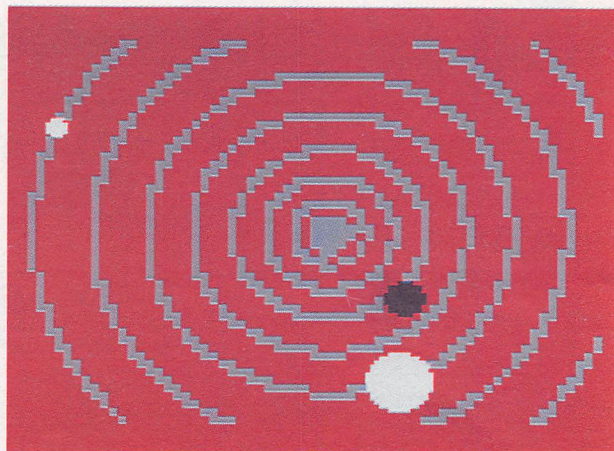
第14回季間奨励賞は、5月号掲載の1画面プログラム『グルリン』に決定した。作者は前回の季間奨励賞も受賞している、Nu〜こと沼尾弘志さん(44歳)だ。

受賞作の『グルリン』は立体感とおもしろさ、操作性の妙がじつにうまく、プログラムテクニックもSCREEN3の画面切り換えの使用など、優れた1画面だった。

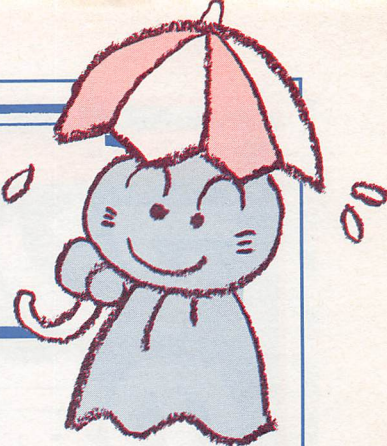
季間奨励賞の連続受賞はNu〜さんが初めてだと思ったが、以前、第2回と第3回とで川本健二が達成していた。だがしかし、Nu〜さんの44歳という年齢からは想像もつかないパワーを感じる。

これからもファンダムを大いに盛り上げていっていただきたい。

受賞者へのインタビュー

「いや〜、正直いって驚きました。採用されるだけでも大変なのに」。イラストは娘さんの作品ですよね？ 「あれでいつも掲載謝礼の半分をとられちゃうんですよ」。それじゃ奨励金もですか？ 「あれはイラストをかいてないからダメといったんですが、子供にせがまれてスーパーファミコンを買ってやりました。いつもマリオばかりやってますが」。──Nu〜さんの家の、ほのぼのとした空気が伝わってくるようなコメントでした(電話取材より)。

⬆プレイヤーの操作する白いボールが上に行ったときの混乱がとてもおもしろい作品だった

あしたは晴れだ！

担当：MORO

テーマ：どんな本ならプログラムがわかる？

前回、小糸英樹から送られた、BASIC、マシン語、C言語が理解できる本を教えてほしい、という質問に答えるため、今回は特例として、編集部で何人かのファンダム投稿者に電話でアンケートすることになっていた。そこで、小生が独断と偏見でピックアップした5人の投稿者に訊ねてみた。

●BASICはマニュアルで勉強してプログラム集を打ちこんで覚えました。マシン語はMSXポケットバンクのマシン語入門とPART2で勉強しました。どちらもぼくのオススメです。マシン語を理解してからはテクニカル・ハンドブックが便利ですよ（談）。＝神奈川・NAGI－P（15歳）

小生はこのタイプがもっとも多いのではないかと思う。なお、コメントの中で紹介された書籍については後述する。では次にプログラマ集団SILVER SNAILの代表・将積健士に聞いてみよう。

●BASICはマニュアルで。わからないところは、父親に教わりました。マシン語を勉強するなら、MSXポケットバンクのマシン語入門とMSX2テクニカル・ハンドブックがオススメです（談）。＝兵庫・将積健士（14歳）

将積健士のお父さんはかなりMSXに精通しているようで、マシン語も教わったそうだ。そんなお父さんのいる将積をうらやましいと思ったのは小生だけではないだろう。TPM.COはこんなふうにアドバイスをくれた。

●BASICはサグリ、サグリでマニュアルとプログラムの打ちこみ、解析で覚えるといいのでは。マシン語はMSXの本ではないがPC－8001のマシン語入門で勉強した。内容がわかりやすく、マシン語に対する先入観を打破してくれるのでとてもよかった。MSX早わかり事典がまだ発行されていればいいのだけど。ポケットバンクシリーズのグラフィックス㊙伝がかなり使える（談）。＝東京・TPM.CO（23歳）

TPM.COはMSX以外にもいろんな機種に通じているらしく、そのため紹介された本にPC－8001のものがあるのだが、これが超オススメなのだそうだ。他機種用の本とはいえMSXのマシン語にも十分応用が効くのだそうだ。マシン語の概念さえ覚えてしまえば、あとはBIOSなどの資料があればプログラムできるだろう。次はちょっと特殊なパターンなんだが、十分参考になる。

●ぼくはMSXを手に入れるまえにMSXの入門書を読み、ペーパープログラミングをしていました。その入門書はもう手元にないので書名はわかりませんが、おかげでMSXを手に入れたときには、ある程度BASICを覚えていました。マシン語はもう発売されてませんがMIAのマシン語入門書がよかった。最近、MSX－Cを勉強しているのですが、MSX－C入門はなかなかわかりやすいですよ（談）。＝兵庫・米屋のチャチャチャ（17歳）

小生もパソコンに触れ始めたころ、ペーパープログラミング（紙の上でプログラムを組む）の経験がある。実際に試しながら組むよりは飲みこみも早いようだ。

また、5人のうち唯一C言語をやっているのが米チャなのだが、MSXでCに関する本はかなり限定される。幸い、現在発行されている『MSX－C入門』はわかりやすい内容になっているようだ。ただし米チャによると、BASICがわかってマシン語もある程度理解していないと難しいそうだ。では最後に、復活したM－OZO（元OZO）に聞いてみよう。

●ぼくはマシン語はまるでわかりません。米チャさんとおなじMIAのマシン語の入門編を持っていますが、途中で挫折しました。また興味がわけば読むでしょう。BASICはマニュアルとプログラムの打ちこみで覚えました。これからBASICを覚える人や興味を持っている人は、とにかくプログラムを打ちこんで楽しさを覚えるといいと思います（談）。＝栃木・M－OZO（18歳）

M－OZOはマシン語を知らないが、『Fighting Soccer』では、BGMにマシン語を使っていた。でもそれはEDファンダムからの流用だそうだ。まるでわからなくても、使おうとする気持ちは、将来マシン語を理解する大切な力になるはずだ。

とまあ、5人の意見が出そろったところで、まとめの意味もこめて小生の意見をいわせてもらおう。

BASICを勉強するのに入門書は必要ないと思う。MSXの入門書が激減しているのはそのためではないだろうか。入門書にたよるより、とにかくプログラムを打ちこもう。そしてキーボードに慣れてきたら少しずつプログラムの意味に目をむける。1つ1つの命令をマニュアルで調べてもいいし、解説を読むのもいい。解析するつもりでやろう。そのうち自然に体で覚えていくものだと思う。

しかし結局は本人の努力次第ということになるだろうが。

最後に、今回書名を載せた書籍を紹介して終わりにしたい。

- 『MSX2テクニカル・ハンドブック』（アスキー／税込3610円）
- 『MSXマシン語入門講座』（アスキー／税込1650円）
- 『MSX早わかり事典』（朝日新聞社）※
- 『PC－8001マシン語入門』1・2巻（電波新聞社）※
- 『MSX－C入門』上・下巻（アスキー／各巻税込1450円）
- 『MSX－Datapack』（アスキー／税別1万2000円）
- ポケットバンク『マシン語入門』、『マシン語入門PART2』（アスキー）※
- ポケットバンク『グラフィックス㊙伝』（アスキー）※
- 『マシン語入門』入門・応用・実践編（MIA）※

注・※のついている書籍は現在発売されていません。

意見とテーマの募集

9月号のテーマ：思い出のプログラム

●9月号の意見募集

9月号のテーマは「思い出のプログラム」。はじめて打ちこんだプログラムや、印象に残っているプログラムなど、プログラムの打ちこみにまつわるエピソードを、ハガキに書いてどんどん送ってほしい。あて先はMファン編集部内「あしたは晴れだ！　9月号の意見」係。7月7日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。いろんな人に聞いてみたいことをハガキに書いて「あしたは晴れだ！　テーマ」係まで送ってほしい。しめ切りはないが、すでに取り上げられたテーマは扱えないので注意。

意見もテーマも掲載者には記念品を進呈。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

【質問箱】読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

【情報局】掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどの募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

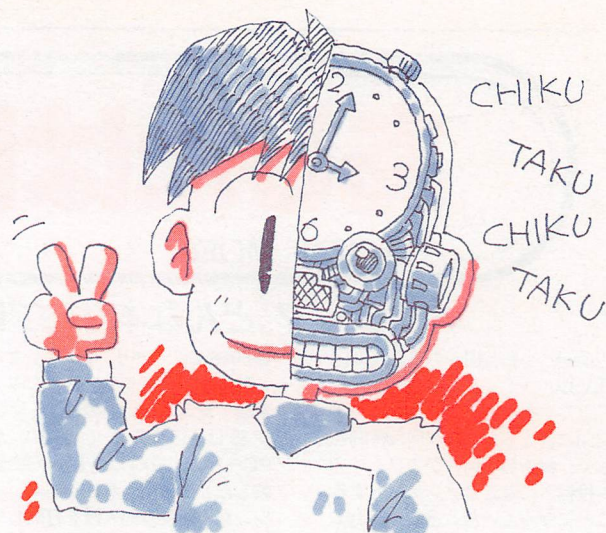
【1行プログラム】そのものズバリ、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで（住所は76ページ）。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

Ø からわかる

マシン語の気持ち

第4回：CLOCK－ICをのぞく

MSX2以降の機種には、バッテリバックアップされた特殊なSRAMがついていて、正式にはCLOCK－IC(クロックアイシー)という。

ひさしぶりに電源を入れたMSXが、現在の日付と時間をちゃんと数えていて、SETADJUST(セットアジャスト)で補正した表示位置もそのままになっているのは、このCLOCK－ICの機能なのだ。ほかにも、ビープ音の音色と音量、初期画面(電源入力時の「MSX」のデモ)、タイトル(「MSX」の下の文字)、タイトルバックの色、パスワード、最初のBASIC画面のスクリーン設定、プロンプト（通常、「OK」となっているBASICのメッセージ)の各情報を記憶しているのはすべてこのCLOCK－ICの働きだ。

とりあえず、

GETDATE A$:GET TIME B$:PRINT A$, B$

を実行してみよう。1991年5月14日の午後1時14分4秒なら、

91/05/14
13:14:04

の形で日付と時間が表示される。日時を設定するときは、

SETDATE"91/06/08":SETTIME"22:30:00"(1991年6月8日午後10時30分0秒、の例)

というふうにする。

●

CLOCK－ICは、右ページの図のように、1個4ビットのレジスタ13個1組(#0～#12)を1ブロックとして、0～3の4ブロックで構成されている。各レジスタのアドレスは、

〈ブロック番号(0～3)〉×16+〈レジスタ番号(0～12)〉

たとえば、ブロック0なら、レジスタ番号そのまま、ブロック1なら、レジスタ番号に16を加えた数値が、そのレジスタのアドレスだ。

CLOCK－ICのデータを読み出すには、

①Cレジスタに読み出したいCLOCK－ICのアドレスをセットして、BIOS(バイオス)のREDCLK(&H01F5/SUB)を呼ぶ

しかし、このBIOSの「/SUB」の意味がじつはちょっとややこしい。「/SUB」は、そのアドレスがSUB(サブ)－ROM(MSX2以降の拡張ROM)にあることを示している。SUB－ROM内BIOSは、これまでのBIOS(MAIN(メイン)－ROMにある)とは違って、直接呼ぶことができない。

では、SUB－ROM内BIOSは、どうやって呼ぶか。

②IXレジスタに呼びたいSUB－ROM内BIOSのアドレスをセットしEXTROM(&H015F/MAIN)を呼ぶ

かくして、①と②をくっつけると、リストの行10～行40で設定するマシン語ができあがる。この部分を実行して定義されたUSR関数の引数に、整数型でCLOCK－ICの読み出したいアドレスを入れれば、そのレジスタの内容が返ってくる仕組みだ。たとえば、ブロック1の#11の内容を調べたいときには、1×16+11=27だから、

PRINT USR(27)

で、内容を知ることができる。このレジスタは、閏年(うるうどし)カウンタで、0のとき、2月を29日まで数える仕組みだ。今年はここが「3」になっているので、来年は「Ø」。そういえば、来年はバルセロナオリンピックで閏年だ。

■リスト　CLOCK－ICのデータを読み出すマシン語のセット(曜日表示のサンプル付き)

```
10 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
20 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE A
D+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
30 DEFUSR=AD
40 DATA DD21F5013AF8F74FCD5F0132F8F7C9
100 'SAMPLE
110 N=0:SCREEN 3:OPEN "GRP:" AS #1
120 DRAW"BM110,80":PRINT #1,CHR$(1)+CHR$
(65+(USR(6)+N)MOD7)
130 GOTO 130
```

プログラムの解説

●行10：マシン語領域の確保とマシン語開始番地(AD)設定。●行20：マシン語書きこみ。●行30：USR関数設定。●行40：マシン語データ(行20で読み出し)。●行100以降は、曜日を大きな文字で表示するもの。ブロック0#6は、0～6のカウンタで、数値と曜日との対応はかならずしも決まっていない。そこで、いったん実行して、実際の曜日と違うものが表示されたら、行110の「N=Ø」のØを正しい曜日が表示されるように変更(1～6)しておくこと。次からは、日付が1進むたびに曜日カウンタも1更新され、正しい曜日を表示するようになる。

■図　CLOCK－ICのメモリマップ（各レジスタの記憶単位は4ビット）

	ブロック0	ブロック1 *1	ブロック2		ブロック3 *5 0	ブロック3 1	ブロック3 2
#0	秒（1の位）	—	ID		0	1	2
#1	秒（10の位）	—	SET ADJUSTのX値 *2		タイトルの文字1 *6	パスワード設定	プロンプトの文字1
#2	分（1の位）	分（1の位）	SET ADJUSTのY値				
#3	分（10の位）	分（10の位）	インタレースモード *3 スクリーンモード	SETSCREEN用	タイトルの文字2		プロンプトの文字2
#4	時（1の位）	時（1の位）	WIDTHの値（#4＋#5×16）				
#5	時（10の位）	時（10の位）			タイトルの文字3		プロンプトの文字3
#6	曜日	曜日	前景色				
#7	日（1の位）	日（1の位）	背景色		タイトルの文字4		プロンプトの文字4
#8	日（10の位）	日（10の位）	周辺色				
#9	月（1の位）	—	各ビットが上位からカセットスピード／プリンタモード／キークリック／ファンクション表示		タイトルの文字5		プロンプトの文字5
#10	月（10の位）	0＝12時制　1＝24時制	SETBEEP用 上位2ビット＝音色 下位2ビット＝音量 *4				
#11	年（1の位）	0のとき閏年	タイトルカラー		タイトルの文字6		プロンプトの文字6
#12	年（10の位）	—	国別コード				

*1　#2〜#8はアラーム用（ほとんどの機種がアラーム機能に対応していない）。*2　レジスタの値＝（16－BASICで設定する値）MOD16。#2も同様。*3　0、2＝スクリーン0／1、3＝スクリーン1（後者がインタレースモード）。*4　それぞれの値＝BASICで設定する値－1。#11も同様。*5　#0の値に応じて3系統に分かれる（共存不可）。*6　レジスタ2つぶんでキャラクタコードを表す（#1＋#2×16）。プロンプトもおなじ。

■表　CLOCK－ICからデータを読み出すマシン語の構成とその気持ち

アドレス	マシン語※16進表示、2桁で1バイト		その気持ち
&HDØØØ	DD	次の2バイトをIXレジスタにセット	**CLOCK－ICからデータを読み出すBIOSエントリのアドレスをセット** ●SUB－ROMの&HØ1F5にあるBIOS「REDCLK」のアドレスをIXレジスタにセット。これは、あとで出てくるSUB－ROM呼び出しのBIOS「EXTROM」を通じてREDCLKを呼ぶためのレジスタ設定。 ●ちなみにSUB－ROMのBIOSを呼ぶBIOSはもう1つ、その名も「SUBROM」というのがある。
+1	21		
+2	F5	&HØ1F5	
+3	Ø1		
+4	3A	次の2バイトが示すアドレスにある数値をAレジスタにセット	**CLOCK－ICのアドレスの引き渡し** ●ここでのねらいは、USR関数の引数として入れたCLOCK－ICのアドレスをCレジスタにセットすること。メモリの&HF7F8から一発でCレジスタにデータを転送する命令はないので、ここでは、これまでのやり方をふまえて、とりあえずメモリからAレジスタに転送し、AレジスタからCレジスタへ転送する方法を取った。じつは、HLレジスタを使った、少し短いルーチンもあるが、ここでは触れない。
+5	F8	&HF7F8	
+6	F7		
+7	4F	Aレジスタの数値をCレジスタにセット	
+8	CD	次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	**SUBROMのBIOS呼び出し** ●MAIN－ROM内BIOS「EXTROM」を呼ぶ。すると、IXレジスタにセットされている、SUB－ROMのREDCLKが呼ばれる。すると、Cレジスタにセットされている CLOCK－ICのアドレスにあるレジスタの値がAレジスタにセットされる。
+9	5F	&HØ15F	
+A	Ø1		
+B	32	次の2バイトが示すアドレスにAレジスタの数値をセット	**USR関数に結果を返す** ●USR関数の引数で指定したCLOCK－ICのレジスタの値が、Aレジスタに入ったので、それをメモリの&HF7F8に転送する。これで、BASICにもどったときに、USR関数の返す値として、Aレジスタの値をBASICプログラムに取りこめる。
+C	F8	&HF7F8	
+D	F7		
+E	C9	BASICにもどる	●&HF7F8に入っている値を、関数の値として持って、BASICに帰る。

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座 第8回

超初心者

VRAMはなんだかんだいってもしょせんはプログラムで利用していくところ。これからのSB講座では、プログラムの処理作りに目を向けていこうと思っている。

ビギナー向きのテクニック：パターン切り換え

前回の講座はちょっと詰めこみすぎたかなと、少し反省しているが、VRAMのすべてを急いで理解する必要はない。

今後、このスーパービギナーズ講座では、プログラムのほうに目を向けて行こうと思っているが、その中で少しずつVRAMを利用していく予定なので、前回のVRAMマップと各エリアの説明を資料として使ってもらえれば光栄である。

いまはVRAMのことはさっぱりわからなくても、そうしているうちに自然に体で覚えてしまうはずだ。

では、今月の講座を始める。

■スプライトパターン切り換えはビギナー向きのテクニック

スプライトパターンの切り換えテクニックとは、いったいどんなものだろうか。表示されているスプライトをパタパタ切り換えて、アニメーションしているように見せることなのだが、はっきり決まったやり方がない。そんな判然としないスプライトパターン切り換えが、どうして初心者向けなのだろうか。

それは、このテクニックに必要なデータと知識がかんたんだから、というのが理由だ。

■スプライトパターンとスプライトを表示する命令

ここでいうデータとはスプライトパターンのことで、切り換えるためには2枚以上のパターンが必要になる。そして、それを表示する命令と変数を使ったかんたんな足算や引算などの計算をする知識があれば、じゅうぶんできるテクニックなのだ。

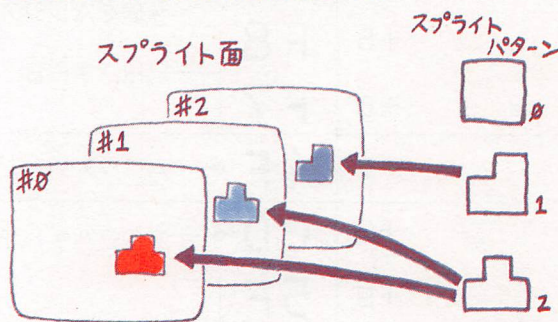
まずはどんなアクションをそのスプライトにさせるかを考えよう。例えばくるくる回るコインの表現や、颯爽（さっそう）と走る馬、スカイダイビングのパラシュートなど。自分のやりたいイメージがわいたら、それをスプライトパターンで表現するのが最初の仕事だ。パラシュートのたたまれた状態や出た瞬間、開いたところなどをスプライトパターンで作るのだ。それができたらちょっとスプライトの表示を下のカコミでおさらいしておこう。

スプライトの表示：PUTSPRITE

PUTSPRITEの働きを説明すると、「そのスプライト面のどこに、何色で、どのパターンを表示するか」となる。スプライトパターンはスプライト面に置かれてはじめて画面に現れ、そのスプライト面の色を変えると、指定された色でスプライトが表示される。

スプライト面とは、文字やグラフィックが表示される画面の上にあり、スプライトを1つ表示することができる画面のことで、0〜31番の合計32枚がある。面番号0がいちばん手前にあり、面番号31のつぎに文字やグラフィックが表示される画面がある。だからスプライトと文字が重なると、かならず文字が隠れるのだ。

スプライトパターン切り換えは表示するスプライト面番号は変えずに、表示するスプライトパターン番号のみを変えて、スプライトの表示をアニメーションのように変化させるテクニックなのだ。

■スプライトの表示されるしくみ

```
PUTSPRITE 0,(100,100),15,0
```

スプライト面番号
どのスプライト面に指示を与えるかを0〜31の番号で指定。省略はもちろんできない。

スプライトの表示座標
どこにスプライトを表示するかスプライト座標で指定。Y座標はスプライトの消去の指定にも使用。

スプライト面の色
そのスプライト面に表示するスプライトの色を指定。変更しない場合は省略することもできる。

スプライトパターン番号
そのスプライト面に表示するパターンを番号で指定。省略した場合はそれまでと同じパターンを表示。

※スーパービギナーズ講座では今後の参考のため、ご意見、ご感想、ご質問などを募集します。また、初心者の方へのメッセージなども受け付けます。応募は必ずハガキで、MSX・FAN編集部「SB講座」係まで（住所は76ページ）。この記事で使用したハガキの投稿者には、Mファン特製テレカをさしあげます。

採用作品での実用例

■切り換えとは変数の値を切り換えるための計算のこと

さて、切り換えに使うスプライトパターンが出来上がり、そのスプライトを表示する方法がわかったら、いよいよスプライトパターン切り換えの仕組みにせまってみよう。

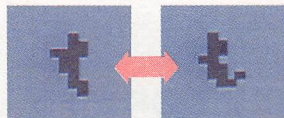
ところでスプライトパターン切り換えの「切り換え」とはどういうことだろうか。じつはこの切り換えというのは、変数の内容を切り換えるという意味だ。

たとえば、表示するスプライトパターン番号を変数で指定したとき、その変数がスプライトを表示するたびに1と0の値で切り換わるとしたら、これはもう立派なスプライトパターン切り換えになるのだ。なぜなら、変数の内容が変われば、その変数で指定・表示されるスプライトパターンも変わるからだ。

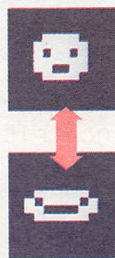
このことから、スプライトパターン切り換えのつめの作業は表示パターン番号の指定に使う変数の用意と、その変数をどのように切り換えるかにある。

しかし前にも述べたが、切り換えには計算やデータ、IF文の使用などいろいろあり、決まったパターンが存在しない。そこで今月のファンダムから、それぞれパターンの違う4つの作品を実用例として下に掲載した。各作品でのスプライトパターン切り換え処理の部分を説明しているので、読んでほしい。

『アシカの修業』の場合

52ページの『アシカの修業』では、アシカの動きにスプライトパターン切り換えを使っている。下のリストの赤い部分が切り換えに関するところで、行4でスプライトパターンを指定する変数Jを切り換えていて、ゲーム中つねに実行されているので、変数Jの値は変わり続ける。計算の内容は、J+1を行い、それを「MOD4」した結果をまた変数Jにもどしている。「MOD」というのは計算記号で、割り算を行いその余りを計算結果とするものだ。そして、行5にあるPUTSPRITEでスプライトを表示するとき、変数Jを使って表示するスプライトパターン番号を指定しているのだ。実際にはJ／2なので、2回に1回の割合で、表示されるスプライトパターンが切り換わるのだ。

```
4 J=(J+1)MOD4:SPRITEON:X=X+A:Y=Y+B:IFB>1
6THEN3ELSEB=B+1:A=A*(1+(X>240ORX<0)*2)
5 S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S=7ANDV>13)-(
S=3ANDV<58):PUTSPRITE0,(V*4,110),1,J/2:P
UTSPRITE1,(X,Y),C+6,2:IFC=6THEN3ELSE4
```

『ぶよよん』の場合

54ページの『ぶよよん』では、ふだんはスプライトパターン切り換えを行っていない。しかし、床に衝突したときに右の写真のように変化するのだ。スプライトパターン番号の指定には変数Bが使われていて、行3のはじめで前もって0にしている。そして、プレイヤーが動いたあと、その移動先にある文字がどんなものかを判定して、床になっていれば変数Bを1に変更している。つまり文字をスプライトの判定によって切り換えを行っているのだ。判定に使うIF文については今後の講座で取り扱う予定。

```
3 B=0:S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>0)-(S=3AN
DX<247))*3:Y=Y+W:W=W+Q:W=W+SGN(W)*(ABS(W
)>5):E=6144+(X+4)¥8+((Y+4)¥8)*32:V=VPEEK
(E):IFV=219THENW=-W:Y=Y+W:B=1ELSEIFV=131
THENQ=-Q:VPOKEE,32:F=F+1:G=G+1+H:PLAY"O6
FFA4":IFFMOD5=0THENPLAY"CDECDEF4":GOTO2
5 N=N+O:M=M+P:PUTSPRITE1,(X,Y-1),15,1+B:
PUTSPRITE0,(N,M-1),C,0:IFABS(X-N)>6ORABS
(Y-M)>6THENIFY>-50ANDY<230THEN3ELSE7
```

『ぐりぐりSLIME』の場合

56ページの『ぐりぐりSLIME』では、スライムの向きによって表示されるスプライトのパターンも変わるという変則的な切り換えを使用している。スプライトパターン番号を指定しているのは、配列変数A(I)で、スライムの方向として使われている。また、基本的には配列でなくても構わない。ここでは、スティックの入力によって、配列変数Aの値を1増やすか減らすかを決めているが、その計算部分は関係演算と呼ばれるものを使っている。関係演算というのは、「A＝5」や「D＞0」などといった、2つの値を比べ、「＝」や「＞」で示した関係が成り立つなら値が－1になるというものだ。関係演算とスティック入力も今後の講座で必ず取り上げるくらい大切なものなので、マニュアルで調べておこう。

```
50 C=C+1:FORI=0TO1:D=I*3+5:S=STICK(I):G=
STRIG(I):A(I)=A(I)+(S=7)-(S=3):A(I)=A(I)
*-(A(I)<12):IFA(I)<0THENA(I)=11
90 PUTSPRITEI*2,(X(I),Y(I)-1),15,A(I):PU
TSPRITEI*2+1,(X(I),Y(I)-1),D,12:NEXT:IFC
<20THEN50ELSEC=0:IFH(0)=H(1)THEN50ELSEB=
-(H(0)>H(1)):H(B)=H(B)+1:GOSUB100:GOTO50
```

『中西の挑戦』の場合

57ページにある『中西の挑戦』では、かなり特殊なスプライトパターン切り換えを行っている。それは、ふだんは表示されているスプライトに変化はないのだが、スティックの下が入力されていると、スプライトパターン切り換えが行われるようになるのだ。プログラムを見ると、かなり情況によっての処理が入り乱れているため、混乱するかもしれないので、考え方のみ説明しよう。このプログラムでは、基本的にスプライトはパターン0を表示している。ところが、移動のスティック入力のところで下の入力があると、スプライトがまるで回転しているかのように切り換わる。下の写真は切り換わっているスプライトパターンなのだが、左のパターンから右へ切り換わり、右のパターンからまた左のパターンに変化するのだ。他のプログラムでのスプライトパターン切り換えとはその点がちがう。

```
60 IFS=5ANDY(I)=103THENFORJ=103TO119:PUT
SPRITE4+I,(X(I),J),14+I,VAL(MID$("0121",
JMOD4+1,1)):NEXT:Y(I)=119ELSEIFY(I)=119A
NDGTHENFORJ=119TO103STEP-1:PUTSPRITE4+I,
(X(I),J),14+I,VAL(MID$("0121",JMOD4+1,1)
):NEXT:Y(I)=103
```

みえないめいろ

MSX MSX2/2+RAM8K BY 佐藤直樹

▶遊び方は39ページ

```
1 SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="<Z$け~けくf":R=RND(-
TIME):DEFFNF(A,B)=VPEEK(6144+A+B*32)
2 INPUT" なんにん (1-3) ";G:IFG<1ORG>3THEN2
3 G=G-1:CLS:FORI=0TO2:READA,B:VPOKE8197+
A,B:NEXT:FORI=0TOG:X(I)=2:Y(I)=1:NEXT:FO
RI=0TO1:LOCATE1,I*22:PRINTSTRING$(31,47)
;:NEXT:FORI=0TO21:LOCATE31,I:PRINT"/ /";
:NEXT:FORI=3TO29STEP2:FORJ=2TO20STEP2
4 C=RND(1)*(3-(I=3)):LOCATEI,J:PRINT"w":
D=I+(C=3)-(C=1):E=J+(C=2)-(C=0):IFFNF(D,
E)=119THEN4ELSELOCATED,E:PRINT"w":NEXT:L
OCATE15-(I>9),23:PRINT14-(I¥2);:NEXT:E$=
CHR$(27)+"Y":VPOKE6846,103:BEEP:TIME=0
5 FORI=0TOG:X=X(I):Y=Y(I):PUTSPRITEI,(X*
8,Y*8),5+I*2,0:T=STICK(I):IFT=0THEN6ELSE
V=X+(T=7)-(T=3):W=Y+(T=1)-(T=5):O=FNF(V,
W):IFO=103THEN8ELSEIFO=32THENX=V:Y=W
6 X(I)=X:Y(I)=Y:K=TIME/60:PRINTE$"7-"USI
NG"TIME:###";K;:IFK=60THENVPOKE8206,48
7 NEXT:GOTO5:DATA 0,3,7,102,9,0
8 SWAPI,G:NEXT:PLAY"V15O6L16DEFDCFGBFGBA
BAO7C":VPOKE8206,48:PRINTE$"6+"G+1"P GOA
L!! ":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……現在処理中のプレイヤーの座標⇨×8して表示

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標保存用

テキスト座標

D、E……迷路作成時に壁を置く座標として使用

V、W……現在処理中のプレイヤーの移動先の座標

その他の変数

A、B……キャラクタの色設定用／ユーザー定義関数定義用

C……壁を置く方向

E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る

FNF(n, m)……テキスト座標(n, m)にあるキャラクタのコード検出用ユーザー定義関数

G……プレイする人数

I、J……ループ用

K……経過時間表示用

O……現在処理中のプレイヤーの移動先の状態判定用

R……乱数初期化用

T……スティック入力

プログラム解説

①初期設定

●画面モード設定●ファンクションキーの消去●画面色指定●画面横の表示文字数設定●変数型の宣言●スプライトパターン定義●乱数の初期化●ユーザー定義関数を定義

②人数入力

●プレイする人数の入力●入力された人数の範囲外判定

③迷路の枠を作る

●画面消去●キャラクタの色設定●各プレイヤーの座標を初期化●迷路の枠を作成

④迷路を作る

●壁を置く方向を決める●基本の壁を置く●壁を置きたい場所のキャラクタを判定⇨壁ならば行4へ●壁を置く／迷路ができるまでのカウントを表示／エスケープシーケンスの設定／ゴールを作る／効果音／タイマー変数初期化

⑤プレイヤー移動

●プレイヤー移動ループ開始●処理プレイヤーの座標を変数X、Yに設定●プレイヤーの表示●スティック入力●スティックの状態を判定⇨入力がなければ行6へ●プレイヤーの移動先計算／移動先にあるキャラクタのコード検出●移動先の状態判定⇨移動先がゴールなら行8へ●道ならば座標を更新

⑥経過時間の表示

●座標用変数X、Yの内容を配列変数へ保存●経過時間の表示●経過時間の判定⇨約1分たったら迷路の壁を表示

⑦プレイヤー交代

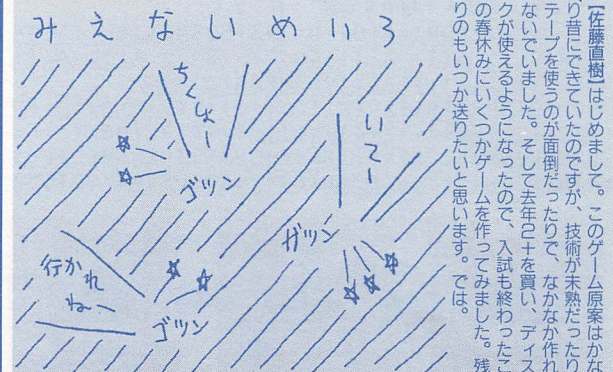
●プレイヤー移動ループの繰り返し、終了●キャラクタの色データ(行3で読みこみ)

⑧ゴールイン！

●プレイヤー移動ループの強制終了とゴールしたプレイヤー番号の設定●効果音●迷路の壁を表示●ゴールしたプレイヤーの表示●リプレイ(トリガー入力)●もういちどRUN

プログラマからひとこと　テープを使うのが面倒

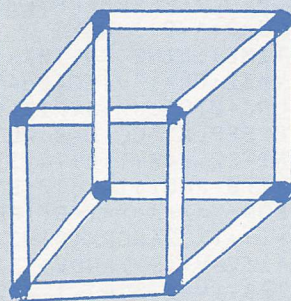
【佐藤直樹】はじめまして。このゲーム原案はかなり昔にできていたのですが、技術が未熟だったりテープを使うのが面倒だったりで、なかなか作れないでいました。そして去年2+を買い、ディスクが使えるようになったので、入試も終わったこの春休みにいくつかゲームを作ってみました。残りのもいつか送りたいと思います。では。

〈ファンダムニュース／読者アンケート5月号結果発表①〉5月号はおもしろいゲームが多く、編集デスクは『TWIN BALL』、MOROは『FUNNY◆BOY』、ちえ熱は『TANK BATTLE』が1位になると言い張り、コーラ1本を賭けることになった。それでは、BEST5／　5位はなくて4位を2つ。『オイルショック'91』と『TANK BATTLE』だ。いきなりちえ熱が脱落。(次のページにつづく)

TOPPLE V2 トップル・ブイツー

MSX2/2+VRAM64K BY 国分和輝

▶遊び方は39ページ

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:DIMX(36)
,Y(36):K=90:OPEN"GRP:"AS1:FORI=0TO36:X(I
)=SIN(3.14159/180*K)*64:Y(I)=COS(3.14159
/180*K)*64:K=K+5:NEXT:FORI=0TO10:READQ:S
OUNDI,Q:NEXT:DATA85,1,,,,,,56,,15,15
2 D=0:E=1:L=0:P=18:A=-1:W=0:S=0:X=0:Y=0
3 CLS:SOUND8,15:LINE(0,160)-(255,179),14
,BF:LINE(0,180)-(255,212),8,BF:COPY(0,0)
-(255,211)TO(0,0),1:SOUND8,0
4 A=A*((L=0ORL=36)*2+1):L=L+A:Q=STICK(0)
:W=W-(Q=7)+(Q=3):P=P+W-A+(P-18)¥6:IFP>0A
NDP<36THENGOSUB7:S=S+ABS(P-18):GOTO4
5 P=SGN(P-18)*18+18:X=0:Y=1:W=-Y(L)
6 GOSUB7:X=X+X¥5+1:Y=Y+Y¥5+1:IFY(L)<=-YT
HEN6ELSEY=W:GOSUB7:SOUND2,0:SOUND4,0:H=H
+(H-S)*(H<S):SETPAGE,D:PRESET(40,16):PRI
NT#1,"SCORE"S;CHR$(13)"  HI-SCORE"H:FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
7 SETPAGED,E:LINE(128,159)-STEP(X(L),Y(L
)),10:LINESTEP(0,Y)-STEP(X(P),Y(P)),15:S
OUND2,-Y(L):SOUND4,-Y(L)-Y(P)+Y
8 SETPAGEE,D:LINE(128,159)-STEP(X(L2),Y(
L2)),0:LINESTEP(0,X)-STEP(X(P2),Y(P2)),0
:SWAPD,E:L2=L:P2=P:RETURN
```

プログラマからひとこと　2、3日前にはほしいですね

【国分和輝】やったー、初採用// とてもうれしいです。タイトルの「V2」は棒が2本あることと1990年4月号に載っていた、「たおれるよ」と区別をつけるための「バージョン2」という意味を兼ねています。ところで、採用されるとこのプログラムの載っているMファンが、発売日前後に送られてくるそうですが、できれば2、3日前にはほしいですね。それは、発売日後に来ても意味がないからです（編集部注：ちょっとムリです）。あと、僕はリンクスをやっているので、だれかメールフレンドになりませんか？　IDは6501696です。それでは、また//

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ゲームオーバー時の白棒落下表示用（黄棒終点に対する白棒始点の相対Y座標。Yは描く位置でXは消す位置）

X(n)、Y(n)……半径64ドット、角度5×n度に対応する棒の座標増分（nは0～36）

その他の変数

A……黄棒の角度増分（棒の回転方向）⇨白棒の角度計算にも使用

D、E……棒の表示更新時の表示するページ切り換え用

H……ハイスコア

I……ループ用

K……棒の座標増分計算時に角度として使用

L……黄棒の角度

L2……黄棒消去用（前回の黄棒の角度を保存）

P……白棒の角度

P2……白棒消去用（前回の白棒の角度を保存）

Q……スティック入力用

S……スコア

W……スティック入力によって決まる白棒の角度増分／落下表示の最終相対Y座標

プログラム解説

①プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●配列宣言●グラフィック画面への文字表示準備●棒の角度に対する座標増分計算●PSGレジスタ設定●PSGレジスタ設定用データ（行1で読みこみ）

②③ゲーム初期化

●変数初期化●画面消去●効果音●ゲーム画面作成

④ゲームメイン

●棒の回転方向設定●黄棒の角度更新●スティック入力●白棒の角度更新●白棒の角度判定（ゲームオーバー判定）⇨少しでも上向きになっていれば各棒の表示更新（行7呼び出し）／スコア加算／行4へ飛ぶ

⑤⑥ゲームオーバー

●白棒の落下表示用変数初期化●落下表示●落下表示終了判定⇨まだなら行6へ飛ぶ●効果音消去●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●リプレイ（トリガー入力）●行2へ飛ぶ

⑦⑧棒の表示更新サブ

●ページ設定⇨表示する画面をページ0と1で切り換えている●黄棒の表示●白棒の表示●効果音●ページ設定⇨ここで実際の画面に表示される●各棒の消去●ページ指定用変数切り換え●各棒の角度保存●もとの処理にもどる

〈ファンダムニュース／読者アンケート5月号結果発表②〉4位は『潜水艦ゲーム』。そして3位にはボールが2つになったり、ワープしたり、ちょっとかわったブロックくずしの『TWIN BALL』。これで編集デスクも脱落。2位に、パチスロ好きの読者は手をたたいて喜んだかもしれない『FUNNY◆BOY』だ。これでMOROも脱落。この3人の予想をことごとくはずして1位になったのは、遠浅の海で艦隊を率いて戦う『遠浅の海の戦い』だった。

アシカの修業

MSX MSX2/2+RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は40ページ

```
1 COLOR15,5,4:SCREEN2,1:ONSPRITEGOSUB6:L
INE(0,100)-(255,191),14,BF:CIRCLE(128,19
1),128,4,,,.4:PAINT(128,191),4:FORJ=0TO3
3:VPOKE14336+J,VAL("&H"+MID$("0010181830
181A0C080C3C181808 0C043C7EFFFFFFFF7E3C30
324CB8B028286C80E0",J*2+1,2)):NEXT
2 DEFINTC-Z:R=RND(-TIME):LINE(90,10)-(17
0,90),1,BF:I=1:T=0:V=32:PLAY"V15O4L64"
3 I=I+1:IFI=12THENFORJ=0TO1:J=-STRIG(0)-
STRIG(1):NEXT:GOTO2ELSEPLAY"C":C=0:PUTSP
RITE1,(0,209):PUTSPRITE2,(40,110),4,3:X=
40:Y=100:A=RND(1)*4+2:B=RND(1)*4-12:B1=B
4 J=(J+1)MOD4:SPRITEON:X=X+A:Y=Y+B:IFB>1
6THEN3ELSEB=B+1:A=A*(1+(X>240ORX<0)*2)
5 S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S=7ANDV>13)-(
S=3ANDV<58):PUTSPRITE0,(V*4,110),1,J/2:P
UTSPRITE1,(X,Y),C+6,2:IFC=6THEN3ELSE4
6 SPRITEOFF:IFC=5ANDX<57THENT=T+1:J=T*4:
LINE(130-J,50-J)-(130+J,50+J),T+5,BF:GOT
O7ELSEPLAY"G":C=C+1:A=(X-V*4+1)/4:Y=93:B
=B1:RETURN5
7 PLAY"GAB":FORJ=41TOV*4:PUTSPRITE1,(J,1
10),8,4:NEXT:FORJ=0TO99:PUTSPRITE0,(V*4,
110),1,JMOD2:NEXT:RETURN3
```

変数の意味

スプライト座標

V……アシカのX座標⇨×4して表示

X、Y……ボールの座標

その他の変数

A、B……ボールの移動増分

B1……ボールのY座標増分保存用

C……ボールのバウンド回数

I……ラウンド数

J……ループ用／アシカのパターン切り換え用／スコア表示時にはグラフィック座標としても使用

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

T……スコア

プログラム解説

①初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●ステージの表示●プールの表示●アシカなどのスプライトパターン定義

②ゲーム開始

●変数の型宣言●乱数初期化●スコアボード表示●ラウンド数初期化●スコア初期化●アシカの座標設定●効果音

③ゲーム終了判定

●ラウンド数更新●ゲーム終了判定⇨終了ならトリガー入力によるリプレイ／行2へ飛ぶ●効果音／バウンド数初期化／ボールのスプライト消去／人の表示／ボールの座標設定／ボールの移動増分設定／ボールのY座標増分の保存

④ボールの移動

●アシカのパターン切り換え●スプライト衝突時の割りこみ許可●ボールの座標更新●ミス判定⇨ボールを落としたら行3へ飛ぶ●ボールの移動増分更新

⑤アシカの移動

●スティック入力受けつけ●アシカの座標更新●アシカの表示●ボールの表示●ミス判定⇨ボールのバウンド数がオーバーしたら行3へ飛ぶ●行4へ飛ぶ

⑥ボールをはじく

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●クリア判定(バウンド数が5回でボールを人に返せたらクリア)⇨スコア加算／スコア表示／行7へ飛ぶ●効果音／バウンド数更新／ボールのX座標増分計算／ボールのY座標設定／ボールのY座標増分設定／行5へもどる

⑦ごほうび処理

●効果音●人の位置からアシカのところまで魚を移動表示●アシカが魚を食べるデモ●行3へもどる

プログラマからひとこと

自信作だから打ってください!

【木内靖】今日、松工名物の応援練習が終わりました。1年生の皆さん、苦しかったでしょう。でも、これが載っている頃には、夏期応援練習が迫っているのか……。このゲームは、1画面プログラムですが、『オイルショック'91』や『CAR FIGHT』、『RUN RUN RUN』よりも遊べると思います。という事で、これは私の自信作です。どうか遊んでください。たぶんハマります。それでは、また何かできたら送ります。最後に、パソコンガレージは、MSXはもちろんTOWNS、68K、98、88、MDなどを扱っているよ。おっとスペースが余った。ここで1曲。
♪美が原　くもはれて　天そそり立つ　槍穂高　♪揺籃　この方　仰ぎ来し　かの峻嶮よ　秀麗よ　♪松工健児　一千の　剛健の気宇　ここにある「ピー!!」「聞けねえわ!(オクターブ3)」「ハイッ!(ハイッ)」「バラッバラッじゃねえかあ!　あわせろ!!」「ハイッ(ボリューム15)!!」

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者①『提督の決断』=〈山形県〉相蘇誠明〈大阪府〉浪原一洋〈和歌山県〉北又正彦／②『銀河英雄伝説II』=〈青森県〉古川盛一〈愛知県〉吉田友樹〈宮崎県〉奥田真吾／③『聖戦士ダンバイン』=〈岩手県〉坂井修〈山形県〉岩田峰樹〈徳島県〉立石和雄／④『ゴルビーのパイプライン大作戦』=〈東京都〉高仲賢一〈大阪府〉藤原敏彦〈福岡県〉宗浩太郎

BEAM SHUTTER ビーム・シャッター

MSX2/2+ VRAM64K BY 佐藤敏博

▶遊び方は40ページ

このプログラムの行3にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z
2 SCREEN5,2:ONSPRITEGOSUB8:RESTORE:FORA=
ØTO4STEP2:READC:FORB=ØTO25STEP25:LINE(11
Ø+A+B,Ø)-(12Ø-A+B,211),C,BF:NEXT:NEXT
3 SPRITE$(Ø)="<vぬぬ■ぬ<":FORA=1TO2:READB,C
:SPRITE$(A)=STRING$(16,B)+STRING$(16,C):
NEXT:A$="":FORA=1TO16:A$=A$+CHR$(ASC(MID
$("6799AAAAAAAA9976",A,1))-5Ø):NEXT:COLO
RSPRITE$(5)=A$:DATA12,2,3,128,1,127,254
4 K(1)=-6:K(5)=6:Y=211:W=15Ø:SOUND1,1:SO
UND6,4:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12,2Ø
5 IFY>21ØTHENP=1:R=RND(-TIME)*145+35:T=T
+1:U=T/5+4:Y=-16:SPRITEON
6 X=12Ø-((Y>R)-(Y>R+8Ø))*135:Y=Y+U:W=W+K
(STICK(Ø)+STICK(1)):W=W+((W>2Ø4)-(W<36))
*6:Q=P:P=X/12Ø:IFP<>QTHENSOUND13,Ø
7 PUTSPRITE3,(124,W),14,Ø:PUTSPRITE4,(12
Ø,Y),8,1:PUTSPRITE5,(X,Y),,2:GOTO5
8 SOUND13,4:FORA=-32TOØSTEP16:FORB=Y+ATO
Y+A+16:C=A/16+2:PUTSPRITEC,(12Ø,B),1,2:N
EXT:NEXT:BEEP:PRESET(35,Ø):PRINT#1,"NO.
   SHUTTER THROUGH !!":COLOR7:PRESET(57,
Ø):T=T-1:PRINT#1,T:FORA=ØTO7:A=STICK(Ø):
NEXT:T=-(A=8)*T:SPRITEOFF:RETURN2
```

プログラマからひとこと 今から2年ほど前

【佐藤敏博】今から2年ほど前、僕はMSXの存在を知り、新しいことにとりくみたいという好奇心からMSX2+を購入した。そして、今まで自分で学んできたBASICでできたこのプログラムが、認めてもらえたことは非常にうれしいことである。このプログラムはオールBASICのかんたんな内容だが、1画面につめこんだのはなかなかよくできていると自分では思っている。それでは、できれば今度は3画面ぐらいの作品でお会いしたい。see you again.

変数の意味

スプライト座標

W……自機(スルーラー)のY座標
X……シャッターのX座標
Y……シャッターのY座標

その他の変数

A、B、C……汎用
A$……スプライト面の色パターン定義用
K(n)……自機の移動増分⇒nはスティック入力値が入る
P……シャッターの状態⇒1=閉まっている、2=開いている
Q……シャッターの状態保存用
R……シャッターの開く位置
T……クリアしたシャッター数
U……シャッターの移動増分

プログラム解説

①初期設定

●画面の色指定●グラフィック画面への文字表示準備●変数の型宣言

②ゲーム画面作成

●画面モード、スプライトサイズ設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●次に読みこむデータの指定●ゲーム画面作成ループ開始●作成する柱の色データ読みこみ●画面に左右の柱を作成●ゲーム画面作成用ループの繰り返し、終了

③スプライトパターン定義

●自機(スルーラー)のスプライトパターン定義●シャッターのスプライトパターン定義●スプライト面の色パターン定義●柱の色データ(行2で読みこみ)●スプライトパターン定義用データ(行3で読みこみ)

④ゲーム開始

●自機の移動増分設定●シャッターと自機のY座標設定●PSGレジスタ設定

⑤シャッター出現

●次のシャッター出現判定⇒判定があればシャッターの状態設定/シャッターの開く位置設定/クリアしたシャッター数更新/シャッターの移動増分計算/シャッターのY座標設定/スプライト衝突時の割りこみ許可

⑥うまくぬけろ!

●シャッターのX座標計算⇒開くかどうかの処理●シャッター移動●自機の移動(スティック入力)●シャッターの状態更新●シャッターの開閉判定⇒開閉の瞬間に効果音

⑦表示

●自機表示●シャッターの表示●行5へ飛ぶ

⑧ゲームオーバー

●効果音●シャッターと自機の消去●効果音●メッセージ、クリアしたシャッター数表示●リプレイ(スティック入力)⇒左でコンティニュー、左上なら始めから●スプライト衝突時の割りこみ禁止●行2へもどる

補足

投稿されたバージョンでは、メインRAMの&HE000のアドレスにラウンド数が書きこまれていた。このアドレスはDisk BASICのワークエリア以降にあたるので、むやみに使わないでほしい。また、このためにラウンド数のバグが出ることがあったので、編集部で修正したリストを掲載した。

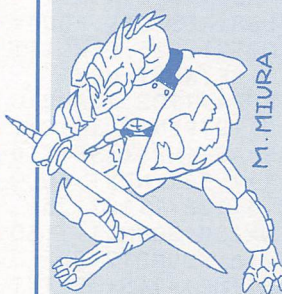
●5月号ソフトプレゼント当選者⑤『ピーチアップ総集編』=〈宮城県〉鈴木光成〈広島県〉井上保則〈島根県〉青木泰成/⑥『星の砂物語』=〈三重県〉武藤有恒〈兵庫県〉九鬼和弘〈長崎県〉大黒屋良知/⑦『ディスクステーション24号』=〈岩手県〉近藤澄夫・千葉浩史〈富山県〉石黒貴雄/⑧『ピンクソックス5』=〈茨城県〉小谷薫〈東京都〉河野隆之〈福岡県〉田中啓友

ぶよよん

MSX MSX 2/2+RAM8K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR7,1,1:KEYOFF:DE
FINTA-Z:DEFFNA=RND(1)*6:FORI=0TO2:SPRITE
$(I)=STRING$(I,0)+MID$("<・Zス・Zf$<~Z~f<
~ステ~",I*8+1,8-I*2):PUTSPRITE2+I,(I*8,0),
9,1:NEXT:VPOKE8219,195:PLAY"V15SM6000L16
2 CLS:FORI=1TO25:LOCATEFNA*5+1,FNA*4+2:P
RINT"□□□□□":LOCATEFNA*5+3,FNA*4+2:PRINT"
◆":NEXT:X=128:Y=96:Q=1:N=0:M=0:O=0:P=0
3 B=0:S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>0)-(S=3AN
DX<247))*3:Y=Y+W:W=W+Q:W=W+SGN(W)*(ABS(W
)>5):E=6144+(X+4)¥8+((Y+4)¥8)*32:V=VPEEK
(E):IFV=219THENW=-W:Y=Y+W:B=1ELSEIFV=131
THENQ=-Q:VPOKEE,32:F=F+1:G=G+1+H:PLAY"O6
FFA4":IFFMOD5=0THENPLAY"CDECDEF4":GOTO2
4 O=O+SGN(X-N):P=P+SGN(Y-M):O=O+SGN(O)*(
ABS(O)>8):P=P+SGN(P)*(ABS(P)>8):D=D+1:D=
D*-(D<6):C=VAL(MID$("145754",D+1,1))
5 N=N+O:M=M+P:PUTSPRITE1,(X,Y-1),15,1+B:
PUTSPRITE0,(N,M-1),C,0:IFABS(X-N)>6ORABS
(Y-M)>6THENIFY>-50ANDY<230THEN3ELSE7
6 PLAY"O3CDD":H=H+1:PUTSPRITE5-H,(0,209)
:M=230+280*(Y>96):P=0:IFH<3THEN3
7 PLAY"O3GECGECGTEC":LOCATE11,10:PRINT"
SCORE:"G:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと 平和な旅が楽しめそう

【SILVER SNAIL】そーさりやん・はにまるです。もうちょっとで修学旅行です(4月21日現在)。ぼくと将積くんは同じ班です。えびてんはいないので平和な旅が楽しめそうです。もう中3だけど、もっといろんなゲーム作りたいな。今、ソーサリアンタイプのRPGを作ろうとしていますが、はたして完成するでしょうか。BGMがうまくいくでしょうか。ああシューティングゲームもいいなあ。でもムリだろうと将積くんはいっております。ところで最近、ゲームをしていて思いましたが、ディスクアクセスが長い/　回数が多い/　メインRAM640KのMSXは出ないのですか。出せ/　クロック周波数50MHzにしろ/　最後に、バボの本名と顔を載せてください。おしまい。

変数の意味

スプライト座標

N、M……めたるしゃーぷの座標

X、Y……ぶよよんの座標

その他の変数

B……ぶよよんの表示パターン指定用

C……めたるしゃーぷの色

D……めたるしゃーぷの色切り換え用

E……ぶよよんの移動先のVRAMアドレス

F……取ったすーぱーくりすたるの数

FNA……ゲーム画面作成用ユーザー定義関数

G……スコア

H……残り体力

I……ループ用

O、P……めたるしゃーぷの移動増分

Q……重力の方向

S……スティック入力用

V……ぶよよんの移動先にあるキャラクタのコード検出用

W……ぶよよんのY座標増分

プログラム解説

①初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行に表示する文字数設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の型宣言●ゲーム画面作成用ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●体力の表示●宝石(すーぱーくりすたる)の色設定●PSG設定

②ゲーム画面作成

●画面消去●画面作成ループ開始●床の表示位置指定●床の表示●宝石の表示位置指定●宝石表示●画面作成ループの繰り返し、終了●自分(ぶよよん)の座標設定●重力の方向設定●敵(めたるしゃーぷ)の座標、移動増分設定

③ぶよよん移動

●自分の表示パターン設定●スティック入力●自分のX座標計算●自分のY座標更新●自分のY座標増分計算●自分の移動先のVRAMアドレス計算●自分の移動先にあるキャラクタのコード検出●移動先が床か判定⇒床なら自分のY座標反転/Y座標計算/自分の表示パターン設定/次の行へ●移動先に宝石があるか判定⇒宝石があれば重力の方向反転/宝石を消す/取った宝石の数増加/スコア計算/効果音●クリア判定⇒宝石を5個取ったら効果音/行2へ

④⑤めたるしゃーぷ移動

●敵の移動増分計算●敵の色計算●敵の座標更新●自分表示●敵表示●自分と敵の衝突判定⇒衝突していれば次の行へ●自分が画面外へ出たか判定⇒出ていなければ行3へ●出ていれば行7のゲームオーバー処理へ

⑥ぶよよんダメージ処理

●効果音●ダメージ増加●体力の表示更新●敵のY座標変更●敵のY座標増分を初期化●まだ体力が残っていれば行3へ

⑦ゲームオーバー

●効果音●スコア表示●リプレイ(トリガー入力)●もういちどRUN

バルーン

MSX MSX2/2+RAM16K BY ADY繁幸

▶遊び方は41ページ

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNするまえにセーブしてください。また、行3にある「■」はカーソルキャラクタです。打ちこむときは、あらかじめKEY1,CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

```
1 CLEAR200,&HCFFF:SCREEN3,0:COLOR2,1,2:D
IMC(64):FORI=0TO31:Z=.19635*I:C(I)=SIN(Z
)*4:C(32+I)=COS(Z)*4:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
2 A=&HD000:DEFUSR=A:FORY=0TO73:POKEA+Y,A
SC(MID$("&!なZWみ¥RWみZ[み]R[みZ_み¥R_みZcみ]Rcみ
Zgみ¥RgみAVみ1(;!4 へ! ち0への>  #^ # ~ # せ # セ
 # ",Y+1,1))-32:NEXT:SOUND7,55:SCREEN,,0
3 CLS:SPRITE$(1)=STRING$(2,24):SPRITE$(0
)="~■■■B$"+SPRITE$(1):SPRITE$(2)="ネノb♠O#
AH":ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON:X=128:GOTO7
4 A=USR(0):I=(31-STRIG(0)*2+I)MOD32:X=X+
C(I):Y=Y+C(32+I):PUTSPRITE0,(X,Y),8:A=19
1>Z:IFSTICK(-A)THENW=X:Z=16+INT(Y)
5 Z=Z-2*A:PUTSPRITE1,(W,Z),15,1:IF0>POIN
T(X,Y)THEN9ELSEIF10>POINT(4+W,Z)THEN4
6 VPOKE1286+8*((W+4)¥8),17:S=S+1:A=&HD03
7+4*(SMOD5):B=S¥10:POKE&HD001,1+B:POKEA,
0:POKEA+1,0:POKEA+2,3+BMOD10:SOUND8,13
7 VPOKE1294+INT(RND(1)*30)*8,170:Z=191:V
POKE6918,2:SOUND8,0:GOTO4
8 VPOKE6918,3:FORJ=0TO15:NEXT:IFVDP(8)AN
D32THENSPRITE$(0)=SPRITE$(2)ELSERETURN
9 PRESET(8,80):PRINT#1,"ｽｺｱ"S:FORI=0TO1:
I=STICK(0):NEXT:VPOKE6912,208:S=0:GOTO2
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……バルーンの座標
W、Z……弾の座標

その他の変数

A……マシン語の書きこみ開始アドレス／USR関数呼び出し用／爆弾の投下フラグ
B……敵バルーンのワークエリア設定用
C(n)……バルーンの移動増分 ⇒ n＝0～31：X座標増分、32～63：Y座標増分
I……バルーンの移動方向
J……ループ用
S……スコア

プログラマからひとこと 単純な発想ですが

【ADY繁幸】1年ぶりのADY繁幸です。ワンキー全方向移動の動きが風船にぴったりということでこんなゲームになりました。単純な発想ですが。さて僕は最近大学のCAD室が解放され、なみいる98DSをわけSG社のCADの隣にビデオ編集用のビクターMSX2を見ました。98もCADも触り放題なので、単純な発想ですが98やめてターボR買うぜと誓った新学期です。

プログラム解説

①初期設定

●マシン語領域確保●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●移動増分用配列の宣言●移動増分設定●グラフィック画面への文字表示準備

②マシン語の書きこみ

●USR関数定義●マシン語データ書きこみ●PSGレジスタ設定●キークリック音消去

③スプライトパターン定義

●画面消去●爆弾、バルーン、爆発パターンのスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定、許可●バルーンのX座標設定●行7へ飛ぶ

④バルーンがいっぱい

●USR関数呼び出し⇒敵バルーン移動●自機バルーン方向更新(トリガー入力)●自機バルーン座標設定●自機バルーン表示●爆弾の状態設定●爆弾投下判定(スティック入力)⇒爆弾の座標設定

⑤爆弾投下

●爆弾移動計算●爆弾表示●自機バルーンが画面外に出たか判定⇒出ていれば行9へ飛ぶ●爆弾が目標物に命中したか判定⇒命中しなければ行4へ飛ぶ

⑥やっつけた

●目標物消去●スコア加算●敵バルーン出現⇒マシン語のワークエリアに出現する敵バルーンのスピード、X座標、パターン番号、色を設定●効果音

⑦さあどんどんいこう

●目標物出現●爆弾の座標設定●爆弾の表示を爆発パターンに変更●効果音消去●行4へ飛ぶ

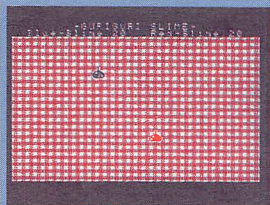
⑧ぶつかったか？

●爆弾消去●時間待ち●バルーン衝突判定⇒衝突していればバルーンをすべて爆発パターンに変更●衝突していなければもとの処理へもどる

⑨やられちゃった

●メッセージ表示位置指定●スコア表示●リプレイ(スティック)入力●スプライト消去●スコア初期化●行2へ飛ぶ

マシン語解説

&HD000～&HD002
スピード設定
&HD003～&HD035
敵バルーン移動
&HD036～&HD049
ワークエリア

ぐりぐりSLIME ぐりぐりスライム

MSX MSX2/2+RAM8K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は35ページ

```
1Ø SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA
-Z:KEYOFF:DIMQ(11),W(11):FORI=1TO52:C$=C
$+CHR$(VAL("&H"+MID$(" ØØØ1Ø2Ø2Ø2Ø2ØC1Ø2
C4CØØØØ8Ø8Ø8Ø6Ø1ØØ8Ø4ØØØ1Ø3Ø3Ø3Ø3ØF1F3
F7FFFFFFF7F3F1FØØØØ8Ø8Ø8Ø8ØEØFØF8FCFEFEF
EFCF8FØ",I*2,2))):NEXT:FORI=ØTO11:READA$
2Ø B$="":FORJ=ØTO11:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+
MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=MID$(
C$,1,1Ø)+MID$(B$,1,6)+MID$(C$,11,1Ø)+MID
$(B$,7,6):NEXT:SPRITE$(I)=MID$(C$,21,32)
3Ø FORI=ØTO11:READQ(I),W(I):NEXT:FORI=ØT
O7:VPOKE1Ø24+I,VAL("&H"+MID$("1428BE7DBE
7D1428",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE82Ø8,&H6B
4Ø FORI=ØTO3:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9):NEXT:CLS
:LOCATE8,11:PRINT"-GURIGURI SLIME-":FORI
=ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT:PRINT:FO
RI=ØTO2Ø:PRINTSTRING$(32,128);:NEXT:X(Ø)
=Ø:Y(Ø)=15:X(1)=241:Y(1)=168:A(Ø)=4:A(1)
=1Ø:H(Ø)=2Ø:H(1)=2Ø:GOSUB1ØØ:SOUND12,2Ø
5Ø C=C+1:FORI=ØTO1:D=I*3+5:S=STICK(I):G=
STRIG(I):A(I)=A(I)+(S=7)-(S=3):A(I)=A(I)
*-(A(I)<12):IFA(I)<ØTHENA(I)=11
6Ø X(I)=X(I)-Q(A(I))*G:IFX(I)<ØTHENX(I)=
ØELSEIFX(I)>241THENX(I)=241
7Ø Y(I)=Y(I)-W(A(I))*G:IFY(I)<15THENY(I)
=15ELSEIFY(I)>168THENY(I)=168
8Ø IFABS(X(Ø)-X(1))<16ANDABS(Y(Ø)-Y(1))<
16THENB=1-I:H(B)=H(B)-1:X(B)=X(B)+Q(A(I)
)*3:Y(B)=Y(B)+W(A(I))*3:SOUND7,5:SOUND13
,41:SOUND8,51:GOSUB1ØØ:IFH(B)=ØTHENLOCAT
E8,11:PRINTMID$(" Blue Red",I*5+1,5)"-Sl
ime Won! ":FORI=ØTO5ØØØ:NEXT:GOTO4Ø
9Ø PUTSPRITEI*2,(X(I),Y(I)-1),15,A(I):PU
TSPRITEI*2+1,(X(I),Y(I)-1),D,12:NEXT:IFC
<2ØTHEN5ØELSEC=Ø:IFH(Ø)=H(1)THEN5ØELSEB=
-(H(Ø)>H(1)):H(B)=H(B)+1:GOSUB1ØØ:GOTO5Ø
1ØØ LOCATE2,1:PRINTUSING"Blue-Slime:##
 Red-Slime:##";H(Ø);H(1):RETURN
11Ø DATA 8Ø8Ø8Ø4Ø2Ø1FØ2Ø2Ø2Ø4Ø8FØ,8Ø8Ø8Ø
4Ø2Ø1FØ2Ø2Ø2Ø4Ø8FØ,8Ø8Ø8Ø4Ø2Ø1FØ6Ø6Ø2Ø4Ø
8FØ,8Ø8Ø8Ø4Ø2Ø1FØA121AØ4Ø8FØ,8Ø8Ø8Ø4Ø2Ø1
FØ22A4A64Ø8FØ,8Ø8Ø81412Ø1FØ2A212B4Ø8FØ
12Ø DATA 8Ø8284462Ø1FØ28242C4Ø8FØ,8Ø8588
4D2Ø1FØ2Ø28284Ø8FØ,8ØA8A44C2Ø1FØ2Ø2Ø2Ø4Ø
8FØ,AØ9ØBØ4Ø2Ø1FØ2Ø2Ø2Ø4Ø8FØ,CØC8Ø4Ø2Ø1
FØ2Ø2Ø2Ø4Ø8FØ,8Ø8Ø8Ø4Ø2Ø1FØ2Ø2Ø2Ø4Ø8FØ
13Ø DATA Ø,-6,3,-5,5,-3,6,Ø,5,3,3,5,Ø,6,
-3,5,-5,3,-6,Ø,-5,-3,-3,-5
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各スライムの座標(n=0:青いスライム、1:赤いスライム)※以下スライム番号と略す

その他の変数

A(n)……スライムの移動方向⇒nはスライム番号

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

B……相手スライム番号

B$、C$……スプライトパターン定義用

C……スライムの体力回復用カウンタ

D……処理中のスライムの色

G……トリガー入力用

H(n)……スライムの体力⇒nはスライム番号

I、J……ループ用

Q(n)、W(n)……方向別座標増分(nは方向が入る)

S……スティック入力用

プログラム解説

10〜20　初期画面設定／変数の型宣言／配列変数定義／スプライトパターン定義

30　方向別移動増分読みこみ／キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定

40　スプライト、画面消去／タイトル表示／トリガー入力待ち／ゲーム画面表示／両プレイヤーのパラメータ設定／行100の体力表示サブを呼び出す

50　プレイヤー切り換えループ開始／スティック、トリガー入力受け付け／方向更新

60　X座標計算／範囲外処理

70　Y座標計算／範囲外処理

80　衝突判定⇒衝突していれば相手スライムのダメージ処理／効果音／行100を呼び出す／ゲームオーバー判定⇒相手スライムの体力が0ならメッセージ表示／時間待ち／行40へ飛ぶ

90　スライム表示／プレイヤー切り換えループの繰り返し、終了／回復カウンタ判定⇒まだなら行50へ飛ぶ／回復カウンタ初期化／両スライムの体力判定⇒おなじなら行50へ飛ぶ／体力が少ないほうのスライム回復／行100を呼び出す／行50へ飛ぶ

100　パラメータ表示サブ

110〜120　スプライトパターンデータ(行10、20で読みこみ)

130　方向別移動増分データ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと 最近顔を洗うようになりました

【SILVER SNAIL】写真はあやまっているのではなく口にはめられた輪ゴムをはずそうとしている所です。この輪ゴムはずしで鍛えた腕で最近顔を洗うようになりました。今RPGを作っていますがBGMがうまく鳴らないのでボツかも知れません。そーさりやん・はにまるがカッコ良すぎるBGMを作ってくれたのに。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

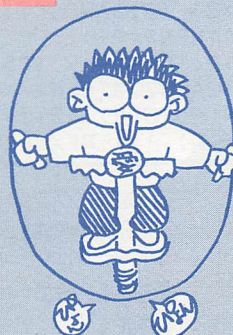
1Ø>4Zt5	2Ø>QCm2	3Ø>1jE1	4Ø>Qst4
5Ø>Qeu1	6Ø>INeØ	7Ø>LxdØ	8Ø>hNL6
9Ø>SXi2	1ØØ>lHMØ	11Ø>nXm2	12Ø>TFl2
13Ø>tHNØ			

中西の挑戦

MSX 2/2+ VRAM64K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は36ページ

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,5,5:KEYOFF:
DEFINTA-Z:FORI=ØTO2:READA$:B$="":FORJ=ØT
O15:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:VPOKE82Ø4,187
2Ø E$=CHR$(27):PRINTE$"Y/ "STRING$(128,9
9)STRING$(128,99);:FORI=ØTO3:PUTSPRITEI,
(Ø,119),Ø,Ø:NEXT:Y(Ø)=1Ø3:Y(1)=1Ø3:X(1)=
248:GOSUB9Ø:ONSPRITEGOSUB8Ø:SPRITEON
3Ø R=R+1:R=R*-(R<4):FORI=ØTO1:S=STICK(I)
:G=STRIG(I):X(I)=X(I)+((S=7ANDX(I)>Ø)-(S
=3ANDX(I)<248))*4:IFY(I)=1Ø3THENJ(I)=5-G
*7
4Ø Y(I)=Y(I)-J(I):J(I)=J(I)-1:IFY(I)>119
THENY(I)=119ELSEIFS<>5THENR(I)=ØELSER(I)
=VAL(MID$("Ø121",R+1,1))
5Ø IFY(I)=119THENB(I)=B(I)+1:IFB(I)=4ØTH
ENG=1ELSEELSEB(I)=Ø
6Ø IFS=5ANDY(I)=1Ø3THENFORJ=1Ø3TO119:PUT
SPRITE4+I,(X(I),J),14+I,VAL(MID$("Ø121",
JMOD4+1,1)):NEXT:Y(I)=119ELSEIFY(I)=119A
NDGTHENFORJ=119TO1Ø3STEP-1:PUTSPRITE4+I,
(X(I),J),14+I,VAL(MID$("Ø121",JMOD4+1,1)
):NEXT:Y(I)=1Ø3
7Ø D=D+(D>Ø):PUTSPRITE4+I,(X(I),Y(I)),14
+I,R(I):NEXT:GOTO3Ø
8Ø SPRITEOFF:IFY(Ø)=Y(1)ORDTHENSPRITEON:
RETURNELSEW=-(Y(Ø)<Y(1)):H(W)=H(W)-1:PUT
SPRITE4+W,(X(W),Y(W)),8,R(W):IFH(W)>-4TH
ENSPRITEON:D=9ELSEPRINTE$"Y'(HOPPINGMAN"
2-W"WON!":FORI=ØTO1:I=-(PEEK(-1Ø44)=127O
RSTRIG(3)):NEXT:RUN
9Ø PRINTE$"Y  HOPPINGMAN1:"STRING$(3+H(Ø
),129)" "E$"Y 1HOPPINGMAN2:"STRING$(3+H(
1),129)" ":RETURN
1ØØ DATAF7E71818181818181818187E1ØØ81ØØ818
,7676181818181818181818183CØ81ØØ81Ø18,343418
1818181818181818181ØØ81ØØ818
```

プログラマからひとこと　くれぐれもマネしないよう

【SILVER SNAIL】
中西は非常に極悪かつ強大ですので気をつけてください。このゲームのコツは、地中から相手のスキをついて飛び出すところにあります。絵は中西の「なわとびホッピング」ですが、足だけでホッピングをあやつる技術が必要です。くれぐれもマネしないようお願いします。

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ホッピングマンn+1の座標
J(n)……ホッピングマンn+1のジャンプ用Y座標増分

その他の変数

A$……データ読みこみ用
B(n)……ホッピングマンn+1が地面にもぐっている時間
B$……スプライトパターン定義用
D……あたり判定調整用カウンタ⇨0～9の範囲で衝突判定を行った直後は9。以後移動処理を経過するたびに−1され、0になるまで衝突判定は行わない
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……トリガー入力用
H(n)……ホッピングマンn+1の体力
I、J……ループ用
R……ホッピングマンのアニメ用カウンタ⇨0～3の範囲
R(n)……ホッピングマンn+1の表示パターン番号
S……スティック入力用
W……あたり判定時ダメージを受けるホッピングマン番号−1

プログラム解説

10～20　初期化
10　画面初期化／整数型宣言／スプライトパターン定義(通常はパターン0、もぐるときとカーソルキーの下を押しているとき0～2で変化)／地面用キャラクタの色設定
20　変数初期化／地面表示／地面用スプライトの表示⇨地面の同じ位置に透明なスプライトを4つ表示しておき、ホッピングマンがもぐった部分が消えるようにする／体力表示／スプライト衝突時の割りこみ先指定
30～70　メイン
30　アニメ用カウンタ更新／スティック、トリガー入力受け付け／入力によりX座標更新／着地したときのジャンプ用Y座標増分設定
40　Y座標とジャンプ用Y座標増分更新／スティック入力によりパターン番号設定
50　もぐっている時間のカウントと時間切れ判定
60　地面にもぐる処理／地面から飛び出す処理
70　あたり判定用カウンタ更新／ホッピングマン表示／行30へ飛ぶ
80～90　スプライト衝突時の割りこみサブ
80　スプライト衝突時の割りこみ禁止／2人のY座標が同じか判定用カウンタの値によりスプライト衝突時の割りこみを許可してもとの処理へ／ダメージ処理／ゲームオーバー判定⇨(まだのとき)スプライト衝突時の割りこみ許可／あたり判定用カウンタ設定／次行へ／(ゲームオーバーのとき)勝者表示／リプレイ
90　体力表示／もとの処理へ
100　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

```
1Ø>VaH2   2Ø>1Øo1   3Ø>XsS2   4Ø>2RW1
5Ø>LqOØ   6Ø>9tn4   7Ø>faIØ   8Ø>6i55
9Ø>lKlØ  1ØØ>fRB1
```

インスタント床

MSX 2/2+ VRAM64K BY Cock-M

▶遊び方は37ページ

注意 このプログラムの行10にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:SCREEN5,0:SPRIT
E$(1)="<~~<":SPRITE$(0)="<~Z□■f~$":OPEN"
GRP:"AS1:SOUND6,8:SOUND7,245:Z=2:O=2
20 R=R+1:Z=Z+3:SETPAGE,1:CLS:FORI=1TO7:C
OLOR=(I+2,I,I,I):CIRCLE(40,40),40-I-R*2,
I+2:PAINT(40,40),I+2,I+2:NEXT:SETPAGE,0
30 PLAY"SM9999":CLS:PSET(35,80):PRINT#1,
"ROUND"R"  LAST"O"  IY"Z:FORI=0TO3000:NE
XT:CLS:PAINT(0,0),12:COPY(0,0)-(80,80),1
TO(0,0),,TPSET:X=40:Y=40:M=0:N=0:P=0:T=0
:L=256-R*5:U=0:PUTSPRITE4,(247,203),13,0
40 PUTSPRITE0,(X-4,Y-8-U),13:PUTSPRITE1,
(X-4,Y-2),1:IFPOINT(X,Y)=12ANDT=0ORL<1OR
X<0ORY<0ORX>255ORY>211THEN120
50 L=L-1:S=STICK(1):M=M+(S>5)-(S>1ANDS<5
):N=N+(S=1ORS=8ORS=2)-(S>3ANDS<7):X=X+M:
Y=Y+N:IFSTRIG(3)=-1THENP=P+1
60 SOUND2,L:SOUND3,0:SOUND9,9:IFSTRIG(3)
=0ANDP>0ANDZ>0ORP=32ANDZ>0THENV=X:W=Y:FO
RI=0TOP:V=V+M:W=W+N:PUTSPRITE2,(V,W+I-P)
,10,1:PUTSPRITE3,(V,W),1,1:NEXTELSE80
70 COPY(0,0)-(80,80+(W>171)*(W-171)),1TO
(V-40,W-40),0,TPSET:P=0:PUTSPRITE2,(0,0)
,0:PUTSPRITE3,(0,0),0:Z=Z-1
80 IFSTRIG(1)=-1ANDT=0THENT=1ELSEIFT>0TH
ENU=T*(20-T)/2:T=T+1:IFT=21THENT=0:U=0
90 IFX<245ORY<200ORT>0THEN40
100 IFR=16THENCLS:BEEP:PSET(40,80):FORI=
0TO6:COLOR9-ABS(I-3):PRINT#1,MID$("THE E
ND",I+1,1);:NEXT:COLOR2:PRINT#1,"  1990
By Cock-M":FORI=0TO1:I=-STRIG(1):NEXT:RU
N
110 PLAY"","SM9999O5L4GE8.D16G2":IFL>140
THENPLAY"","L16DDDD":O=O+1:GOTO20ELSE20
120 PLAY"D2":J=X:FORI=YTO0STEP-8:J=J+8:P
UTSPRITE0,(J,I),13:PUTSPRITE1,(J,Y),1:NE
XT:O=O-1:IFO<0THENPLAY"D4","O5SM9999L16D
DDD":PSET(60,80):PRINT#1,"GAME OVER  ROU
ND"R:FORI=0TO1:I=-STRIG(1):NEXT:RUNELSE3
0
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標
M、N……移動増分
J……ミス時のデモ用X座標

グラフィック座標

V、W……インスタント床の座標

その他の変数

I……ループ用
L……残りタイム
O……自分の残り数
P……インスタント床を投げるときのパワー
R……ラウンド数
S……スティック入力用
T……ジャンプカウンタ
U……ジャンプの高さ
Z……インスタント床の数

プログラム解説

10　初期設定／スプライトパターン定義／グラフィック画面への文字表示準備／変数設定
20　ラウンド数、インスタント床の残り数増加／インスタント床作成
30　ラウンド数等表示／ゲーム画面表示／変数設定
40　自分と影表示／ミス判定
50　移動計算／パワー判定
60　効果音／インスタント床を投げる／インスタント床表示
70　インスタント床表示
80　ジャンプ判定
90　ラウンドクリア判定
100　オールクリア判定
110　効果音／1UP判定／メイン処理(行2)に飛ぶ
120　ミスのデモ／ゲームオーバー判定／結果表示／リプレイ

補足

このプログラムでは、画面の下または斜め下にジャンプしてインスタント床を出すと、画面の下のほうにインスタント床の一部が表示された状態になるときがある。投稿されたときのバージョンでは、行70のCOPY文の、転送元の座標が固定されていて、スプライトアトリビュートテーブルをはじめ、スプライトパターンジェネレータテーブルや次のページにある元絵にまで悪影響を及ぼしていた。

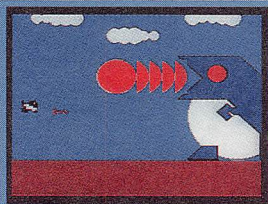
掲載しているものは転送元の座標を少し変えて直しているが、きちんとテストプレイをしていれば気がついたはずだ。投稿時のバージョンを試しに遊んでみたい人は、行70の「+(W>171)*(W-171)」を削除してみるといい。

プログラマからひとこと　しかし私は違った！

【Cock-M】MSXを買ってから2年と4か月ほどたちました。その時からMファンを買っています。ファンダムを毎月見ていると、1度採用され死んでいく人がたくさんいることに気がつきました。しかし私は違った／　なんと僕はこれで2度目の採用です。うそだと思ったら今年の3月号を見てください。ところで僕のMSXが変な病気にかかってしまいました。FM音源がよくならないのです。修理に出せばいいのですが、僕のMSXちゃんと離れるのが寂しいのです。この気持ちがわかる人、いますよね？

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>QhD1	20>S2a1	30>KcV4	40>Wba1
50>msL2	60>TfU2	70>IZD1	80>o7p0
90>VS50	100>WXO2	110>2Kc0	120>b7w3

巨大怪獣バルン

MSX2/2+VRAM64K BY M-OZO

▶遊び方は37ページ

注意 このプログラムの行10にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 COLOR4,7,1:SCREEN5,1,0:OPEN"GRP:"AS#1
:SPRITE$(0)="ょメp<?f":SPRITE$(1)="ょシっCタりて
":SPRITE$(2)="ツ}ツ":SPRITE$(3)="tわ゛w■へ~、"
:SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(20,20),20,10:PAIN
T(10,10),8,10:CIRCLE(100,120),50,14
20 PAINT(100,120),15,14:DRAW"BM40,50C1F2
5G25R50F10L5H5G10F10E5H4E2F4R5F22D30R60H
17L16U55H48L63BM80,170L30E15R15D15":PAIN
T(120,99),12,1:PAINT(70,160),12,1:CIRCLE
(80,70),10,1:PAINT(76,70),11,1:SETPAGE0,
0
30 CLS:P=1:F=0:LINE(0,171)-(255,212),6,B
F:FORI=0TO2:X=I*80+25:Y=RND(3)*30:FORV=0
TO4:R=RND(1)*5+5:CIRCLE(X,Y),R,15:PAINT(
X+R-2,Y),15:X=X+10:NEXTV,I:X=180:Y=0:W=0
:H=1:M=0:R=2:A=0:C=0:O=60:SOUND7,7
40 S=STICK(0):W=W+H:H=H+(S=1ANDH>-8)-(S=
5ANDH<8):PUTSPRITE0,(10,W),4,1:PUTSPRITE
1,(10,W),15,0:IFF=0THENCOPY(30,48)-(200,
170),1TO(X,48-Y),0:X=X-P:Y=(Y+1)MOD3
50 IFW<0ORW>154THENW=-(W>5)*154:H=0
60 IFF=0THENIFRND(1)<.07THENF=1:COLOR=(1
1,7,1,1)ELSEELSEF=F+1:IFF>14THENFORI=X-3
0TO0STEP-13:COPY(0,0)-(40,39),1TO(I,52),
0,TPSET:NEXT:GOSUB100:IFW>37ANDW<91THEN1
10ELSELINE(0,52)-(X+10,92),7,BF
70 IFSTRIG(0)ANDM=0THENM=26:N=W+2:SOUND6
,10:PLAY"V15T200C16"
80 IFM>0THENM=M+16:PUTSPRITE2,(M,N),6,2:
IFM>X+30THENM=0:PUTSPRITE2,(0,212):IFPOI
NT(X+50,N+2)=11THENSOUND6,30:PLAY"S10C2"
:X=X+10:C=C+1:A=A+150:IFC>RTHENR=R+1:C=0
:COLOR=(11,7,7,1):GOSUB130ELSEELSEP=P+.2
90 IFX>5THEN40ELSE110
100 F=0:FORI=0TO20:COLOR=(8,6,6,3):SOUND
6,RND(1)*10+20:COLOR=(8,7,1,1):SOUND8,15
:NEXT:SOUND8,0:COLOR=(11,7,7,1):RETURN
110 SOUND7,7:B=0:FORI=WTO158STEP2:SOUND6
,RND(1)*10+10:SOUND8,15:PUTSPRITE1,(10+B
,I),4,1:PUTSPRITE2,(10+B,I),15,0:PUTSPRI
TE0,(RND(1)*20+B,I+RND(1)*20-10),8,3:B=B
+1:NEXT:SOUND8,16:SOUND12,100:SOUND13,0
120 U=U+(U<A)*(U-A):PSET(65,30):PRINT#1,
USING" HI##### SC##### ";U;A:FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:PUTSPRITE2,(0,212):GOTO3
0
130 FORI=48TO170STEP2:SOUND6,RND(1)*10+9
:SOUND8,15:LINE(X-50,I)-(X+150,217-I),7,
B:NEXT:F=0:SOUND8,0:A=A+X*5:X=180:LINE(O
,180)-(O,200),2:O=O+8:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

B……自機がやられたときのデモ用
W……自機のY座標
M、N……ミサイルの座標

グラフィック座標

X、Y……バルンの座標

その他の変数

A……スコア
C……バルンのダメージ
F……バルンの炎処理カウンタ
H……自機のY座標移動増分
I、V……ループ用
O……棒表示用⇒ステージ数
P……バルンのスピード
R……バルンの耐久力
S……スティック入力用
U……ハイスコア

プログラム解説

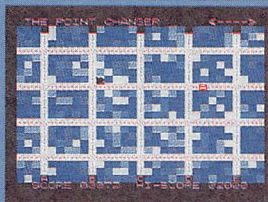
10〜20　初期画面設定／グラフィック画面を開く／スプライトパターン定義／バルン描画
30　画面作成／変数設定／PSGレジスタ設定
40　自機移動計算／自機表示／バルン表示／バルン移動
50　自機座標修正
60　バルン炎発射／命中判定
70　ミサイル発射判定
80　ミサイル移動計算／ミサイル表示／命中判定／バルンを倒したかどうかの判定
90　ゲームオーバー判定
100　炎フラッシュサブ
110　自機墜落
120　ハイスコア判定／スコア、ハイスコア表示／リプレイ
130　バルン消滅サブ

プログラマからひとこと　僕と竹馬の友

【M−OZO】復活／　OZOだよ〜。これからは、M−OZOになってがんばりたいと思います。今回は、僕と竹馬の友の写真を見せましょう。左が小曽根（M−OZO、浪人生）、真ん中が小沢（自宅浪人、上州うどん勤務）、そして右が桧山（浪人後上州うどん就職予定）です。ファンレターまっています。ところで今、僕は代々木ゼミナール大宮校にかよってます。OZOに会いたい人は大宮にくれば会えるかもしれない／

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>MnJ3	20>Fdd3	30>u2Q5	40>m6w2
50>UrA0	60>lHa3	70>Q6I0	80>x0V4
90>vg10	100>low0	110>QWK3	120>52N1
130>8GR2			

THE POINT CHANGER ザ・ポイント・チェンジャー

MSX MSX2/2+RAM32K BY やすし

▶遊び方は38ページ

注意 このプログラムではマシン語を使用しています。行10と行60以降の部分は、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムをRUNするまえに、必ずセーブしておいてください。電車が多く出現すると、Disk BASICを破壊する可能性がありますので注意してください。

```
10 CLEAR99,&HCD00:COLOR15,1,1:SCREEN1,0:
KEYOFF:WIDTH31:DEFINTA-Z:E$=CHR$(27):A=&
HCD00:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+160:DEFUSR2=A+2
84:DEFUSR3=144:FORI=0TO18:PRINT18-I:READ
A$:FORJ=1TOLEN(A$)¥2:POKEA,VAL("&H"+MID$
(A$,J*2-1,2)):A=A+1:NEXTJ,I:CLS:U=USR(0)
20 A$="THE POINT CHANGER":PRINTE$"Y($タ "
A$" タ":W=2+STRIG(1)+STRIG(0)*2:IFW=2THEN
20ELSEU=USR1(0):PRINTE$"Y !"A$E$"Y7! SCO
RE"SPC(8)"HI-SCORE";:PLAY"S0M999O5L16G8
AG8EF8DG2":FORI=0TO4000:NEXT:Z=1:X=0:Y=0
:ONINTERVAL=12GOSUB50:TIME=0:INTERVALON
30 S=STICK(W):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<4
):Y=Y+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<3):IFSTRIG(W)
THENIFZTHENZ=0:A=6276+X*6+Y*160:V=VPEEK(
A):VPOKEA,180+(V=180)ELSEELSEZ=1
40 PUTSPRITE0,(X*48+40,Y*40+24),1,5:FORI
=0TO-(S>0)*110:NEXT:GOTO30
50 U=USR2(0):IFUTHENINTERVALOFF:J=USR3(0
):PLAY"O5S14M999L8RGFEDCDC":PRINTE$"Y+*
ACCIDENT! ":U=&HD24B+(PEEK(&HD1D0)-U)*5:
LOCATEPEEK(U+2)/4-1,PEEK(U)/4:PRINT"ク";:
FORI=0TO1:I=-(PEEK(-1044)=127)-STRIG(3):
NEXT:U=USR2(1):CLS:RETURN20ELSERETURN
60 DATA 21F707CD4A00F5F50600E670FE20200D
2BCD4A0023CB6F280806101806CB6F28020638F1
E618CB3FCB3FB047F1E6C0B0CD4D002B7CB520CB
2188013E30CD4D00233E50CD4D0021BB013E08
70 DATA CD4D0021BB023E92CD4D00233EAACD4D
0021000601A0003EAACD4D00233E55CD4D00230B
78B120EF21ECD1118805 0E20CD5C00210CD211C0
050E30CD5C002144D21116200E07CD5C002114
80 DATA D21100380E30CD5C00C92121180616C5
061F3E09CD83D1FE053801AF87878716C082CD4D
002310EA23C110E321811811A0000604C53EB201
1F00CD560019C110F31106002124183EB80616
90 DATA C5060508F1F5FE0120053EBE90180108
CD4D001910ED3EB12323C110E32184180604C506
053E02CD83D1C6B3CD4D001E061910F11E8219C1
10E8C93AF8F7B7283821C9D1360023366E2336
100 DATA 0121000022CCD121D0D10E02AF06047
72310FC0D280721D9D13E2D18F021001B1104000
6FF3ED1CD4D001910F8C93AD0D1B7200721C9D13
60018241E053AC9D1CB1FCB1F30021E143E06CD
110 DATA 930021E2D106057E235E23CD930010F
721C9D1342ACCD12322CCD121D1D17EB72815352
05706042 1D9D1362D2310FB3ACAD1C62332CAD12
1CBD135203F11CAD11AD605FE2830023E281277
120 DATA 21D0D17E341E05CD9DD1214BD219360
5233601233E05CD83D11E18CD9DD13E108377233
600233E05CD83D17721D2D136063AD0D1B7CABDD
021041B22D6D121C7D1360023360 0DD214BD2DD
130 DATA 22D4D1F5DD7E02FE0420043E011806F
E7C20083EFFDD7703C353D0E603C253D0DD7E00E
603C253D01E20DD7E00CB1FCB1FCD9DD1DD7E02C
B1FCB1F6F261819CD4A00FEB8201E3AD1D1B720
140 DATA 10F132C8D132F8F7F5110400DD19C36
5D021D3D13605C30AD0FEB3201A3CCD4D00DD7E0
1DD46033DEEFFDD7703783DEEFFDD7701C353D0F
EB420133DCD4D00DD7E01DD4603DD7703DD7001
150 DATA C353D0FEB9DA53D0DD4604D6B9B820A
0473AD1D1B720507821DAD111D9D1010300EDB0C
64132DCD116010E03060421D9D17EBE2806150D2
0F3182C2382FE4620043E411806FE4020023E45
160 DATA 10E521DED111D9D1010400EDB021D1D
1365F2ACCD11184031922CCD12ACCD1116400192
2CCD13AD1D1B7280519 1922CCD13AD0D1110500 2
AD4D119CD9DD1EB014BD209AFED5223E5C1EBED
170 DATA 5BD4D1EDB021D3D1360521C7D13421D
0D135F13DB7C210CF185E0602DD7E00DD560182D
D7700DD23DD2310F02AD6D1ED5BD4D106021A87C
B4828013DCD4D002313131 0F11ACD4D00233AC8
180 DATA D1C1C5B820043E0918143AD1D1B7280
CFE143004E60120043E0518023E08CD4D00DD232
322D6D1F13DB7C20CCF21D8D11119180106 00CD5
C003E071E31CD93003AD1D1E603280F3E021E32
190 DATA CD93003C1E00CD93001818 1E003AD2D
1B72812E601C61E5F3E02CD93003C1E00CD93001
E0E3E09CD9300231E003AD3D1B728128787C6505
F3E04CD93003C1E00CD93001E0E3E0ACD930021
200 DATA D2D106027EB72801352310F83AC7D1B
7280F2AD6D1110400473ED1CD4D001910F8ED5BC
CD121E91A3E0A011027E508CDAFD13E3083EBE1C
D4D0023E5D5C5D1010A00CDAFD1D5C1D1083DB7
210 DATA C8FE0520DE2ACED1ED5BCCD1B7ED523
004ED53CED121F91AED5BCED118C108D9ED5FCB0
FCB0FCB0FCB0F21C6D14680775F08CD9DD17AD9C
9C5E516006A6706082930011910FAEBE1C1C921
220 DATA 00003E10CB23CB12ED6AED4238031C1
801093D20EFC9000000006E010000D0070000000
000000003C2D2D2D2D3E4E49434507310810 0B0
00C040D0F243C2424243C24240000FF4444FF00
230 DATA 00244891224489122424128944 22914
824FFFFFFFFFFFFFFFFFFC3BDBD81BDBDFFFF83B
D83BDBD83FFFFC3BDBFBFBDC3FFFF83BDBDBDBD8
3FFFF81BF83BFBF81FF88DCFEFFFEFCFEFFFA4F
240 DATA 2C323AAB3C
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……矢印の座標

その他の変数

A……マシン語書きこみ開始アドレス／ポイントのパターン名称テーブルアドレス

A$……タイトル用文字列／データ読みこみ用

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

I、J……ループ用

S……スティック入力値

U……USR関数呼び出し用

V……ポイントのキャラクタコード

W……スティック番号

Z……トリガー連続入力防止用

プログラム解説

10　プログラム初期化(マシン語領域確保／画面初期化／整数型宣言／変数初期化／USR関数定義／マシン語書きこみ)

20　ゲーム初期化(タイトル表示／トリガー待ち⇨キーボードまたはジョイスティックの選択／ゲーム画面表示／スコア等表示／効果音／時間待ち／変数初期化／一定間隔ごとの割りこみ先指定・許可)

30〜40　メイン処理

30　スティック入力／矢印の座標更新／トリガー判定とポイント切り換え処理

40　矢印表示／時間待ち

50　一定間隔ごとの割りこみ処理(電車の移動等／ゲームオーバー判定／効果音／メッセージ表示／電車の入った駅を無名駅にする／リプレイ／ワークエリア初期化／画面消去／行20へ)

60〜240　マシン語データ(行10で読みこみ)⇨スプライトパターンデータなどを含む

マシン語解説

●USRØ

&HCDØØ〜&HCD9F
VRAMへのデータ設定⇨キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定、スプライトパターンの定義

●USR1

&HCDAØ〜&HCE1B
ゲーム画面表示

●USR2

&HCE1C〜&HCE59
引数判定／【引数が1のとき】ワークエリア初期化⇨スプライト消去

&HCE5A〜&HCE8A
【引数が2のとき】電車の効果音「シュッシュッポッポッ」

&HCE8B〜&HCEAD
ボーナスタイム終了判定

&HCEAE〜&HCEF2
電車発車

&HCEF3〜&HDØBØ
各電車の処理

&HCEF3〜&HCF1Ø
準備(&HCFØCからループの開始)

&HCF11〜&HCF27
座標限界処理

&HCF28〜&HCF4E
電車位置がテキスト座標系と重なるとき、その位置にあるキャラクタのコード検出

&HCF4F〜&HCF7Ø
無名駅・不正駅にいるとき

&HCF71〜&HCFA5
ポイントにいるとき

&HCFA6〜&HDØ52
正しい駅にいるとき(ボーナス表示枠の更新と並び判定／スコア加算／電車テーブルから電車を削除)

&HDØ53〜&HDØBØ
駅にいないとき(電車の移動／色設定)

&HDØB1〜&HDØBC
ボーナス表示枠の表示

&HDØBD〜&HD125
効果音(ボーナスタイム／電車発車／電車駅入り)

&HD126〜&HD13A
駅に入った電車の消去

&HD13B〜&HD182
スコアの表示／ハイスコアの更新と表示

&HD183〜&HD19C
乱数発生サブ(A←Ø〜ØAH)
※カッコ内はレジスタの変化を表す。以下同じ

&HD19D〜&HD1AE
かけ算サブ(DE←A×E)

&HD1AF〜&HD1C5
割り算サブ(DE←DE÷BC)

ワークエリア

&HD1C6
乱数用

&HD1C7
削除した電車数

&HD1C8
事故フラグ

&HD1C9
効果音用カウンタ

&HD1CA
電車の発車周期

&HD1CB
電車発車カウンタ

&HD1CC〜&HD1CD
スコア

&HD1CE〜&HD1CF
ハイスコア

&HD1DØ
電車数

&HD1D1
ボーナスフラグ兼カウンタ

&HD1D2〜&HD1D3
イベントの効果音用フラグ兼カウンタ

&HD1D4〜&HD1D5
電車テーブルポインタ

&HD1D6〜&HD1D7
スプライトアトリビュートテーブルポインタ

&HD1D8〜&HD1DD
ボーナス表示枠用

●データエリア

&HD1DE〜&HD1E1
文字列「NICE」

&HD1E2〜&HD1EB
効果音演奏データ(レジスタ番号と設定データ)

&HD1EC〜&HD213
線路、ポイント、無名駅のパターンデータ

&HD214〜&HD23B
英字駅(電車)のパターンデータ

&HD23C〜&HD24A
キャラクタの色データ

&HD24B〜
電車テーブル(1列車5バイト)

+0……Y座標÷2
+1……移動方向Y成分÷2
+2……X座標÷2
+3……移動方向X成分÷2
+4……種類(0〜4)

補足

行110の4行目中ほどの「Ø5」を小さくすると、発車周期が短くなっていくペースを落とすことができる。

行110の4行目後半に2か所ある「28」(16進数)を両方とも大きくすると、発車周期の下限を上げることができる(発車周期初期値は行90の終わりのほうと行220の2行目中ほどにある「6E」で設定されている)。

行140の1行目「F132C8……11Ø4ØØ」(22文字)を「DD7EØ1ED44DD77Ø1C353DØ」に変えると、事故が起こっても折り返すだけでゲームオーバーにならなくなる。担当者はこれで発車周期下限を「3Ø」にして丸1日遊んだ。電車数は何も操作しなくても最大40くらいだった(と思うが寝ていたのでよくわからない)。また、BASICのワークエリアを壊すことはないようだ。

プログラマからひとこと

きっかけは?

【やすし】ところでこれを読んでいるみんなは、どういうきっかけでパソコンを始めたんだろうか。僕はミズノのランバードがきっかけだ。中1の時にランバードのシューズを買ったら、「本格派グッズプレゼント」というのがついてきたので、子供心にはがきを出したら、5名様なのに当たってしまった。届いた時にはもうはがきを出したことなんて忘れていたし、それまで「MSX」なんて聞いたこともなかった。そして前回では2+とモニターまでもらった。自分でもついていると思う。が、世の中にはこんな人もいるらしい。「やくざの男が対立する暴力団組織に妹を殺され復讐を誓うが、ガンで倒れ無念の死をとげる」(新聞に載っていた実在映画のストーリー)。同情はするけどこんなので話になるのだろうか?　▷▷▷追伸、高校に入って、頑張るので忘れないでくださいね。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>mmn5	20>TMd7	30>RhT3	40>fJRØ
50>BOP6	60>9q23	70>G6w2	80>PSt2
90>Bdx2	100>Pn13	110>i113	120>SI13
130>xa83	140>Id73	150>IFw2	160>lA63
170>VQ23	180>l5Ø3	190>nD13	200>lT63
210>GE73	220>Vor2	230>XCS3	240>aH1Ø

THE WORLD SUGOROKU ザ・ワールド・スゴロク

MSX 2/2+VRAM128K BY OCT1772

▶遊び方は42ページ

注意 このプログラムではマシン語を使用しています。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNするまえに必ず保存してください。また、プログラム中に散在する「■」、「※」、「回」、「回」はキーボードから直接打ちこめない文字です。これらの文字は、KEY1, CHR$(255):KEY2, CHR$(254):KEY3,CHR$(144):KEY4,CHR$(160)を実行して、それぞれF1キーで「■」、F2キーで「※」、F3キーで「回」、F4キーで「回」が打ちこめます。

```
10 'F321E5CA119FFD010500EDB03EC9320DFEFB
KAFL02KC1Z08W19222DC8YQCDBEK21QG7EB72005
YYMYN23222DV063D90F53EU32F2F301WG26H79C6
036F22B3FC5844547BPPPPB5PDD21CD00H5F01
20 '2A46C87DW04FEC0203E7CMMMMM333AF6FA3D
L29F1F3219FFD11E5CA010500EDB0QQC8QITQ03Q
QQFBRF1C3220DFELDFXL0FLC9QVICDBEPAF3247J
JJ46JF13D208E3A41MS3E0B90TMMC32CILF6FA
30 'DD213D01CD5FIAFJU00C9U63VD5EB46235EH
561A3D121310FAD1X2BCD66VC8FE41280DJ42J2A
J43J3FJ44J50C923EBCD04K3DV02C877PAFIRPJT
D8003CRKKKKK3EZMMMMX064110FE23P1C52EB2A
40 'SYOI2004X7718T7E3DKUC923M1C5216WED53
B7FCPPPPPPPPPB9PC9QQQQF332EACAB72856E5CB2
75F21BFK1600195E23SEBJJJH22CCCA01GUDD21S
MED53JJCD89C92AWL5E2356SSF6MSSS3E071EB8
50 'M9300E1FBPEB2B505ECB232ACCCA19ML56DD
7302I7203I7105110B00LWC93E08CD93N3CJJJFB
QF53AEACAB7HE4HDD21EBJ0EVL7E053D284BL77L
IO0AB7O14RMPMI5E061DJ73J3E0881CD9300C3
60 'D7CAR7E04FE05DANNNNX3D2806L77LZRRLR0
9IOOILUB7X043DMPM5F3ES81CD9300C3D7CAS660
3I6E027EB7287FM7705235E7BE6N2014PP065F3E
0881CD9300WQ7403I7502C3D7CACB7B281BT7ER
70 '7709K567AR3FHHHHHHTT04RE60FLL07QBB23
L7403I7502ON21FFCA16001956N5E79B7280113A
F81GCD93U3C5AKKKDDX07I73063E08WRRRO7E09I
77PIL04FE053802D6JOR0A183F1600M6601I6EL
80 '7EB7201332EACA5F3E08CD93S3CJJJJJJF1
C9F2C1YE67F5FB7ED527E23DD7401I75YCB27T21
KG195EU56EBYC3MCA79B720090C110BWDDQSBEC9
F1HGGGGRGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG0D5D0C9C
90 '0BE7H3C0A9BH0209730 8EBH6B07F2H80H140
6AFH4E05F4H9EHLH0104BAH76H3603F9HC0H8AH5
7H2702FAHCFHA7H81H5DH3BH1B01FDHE0HC5HACH
94H7DH68H53H40H2EH1DH0D00FEHF0HE3HD6HCA
100 'HBEHB4HAAHA0H97H8FH87H7FH78H71H6BH6
5H5FH5AH55H50H4CH47H43H40H3CH39H35H32H30
H2DH2AH28H26H24H22H20H1EH1CH1BH19H18H16H
15H14H13H12H11H10H0FH0EC9CB1BCCB5H15CD
110 'D2ND4HD5HF8H01Y02H0AB10C6EJ31H33HJH
JHHH35HJHJHHH36HJHJH38H3A503D00KA50C6DJ2
5H27HJHJHHH29HJHJHHH2AHJHJH2CH2E50310024
CC26H27HAAH018102HWB10C6EJ35H36H38HJHNH
120 'JHNHJHNHJHNHJHNHJHNH33HLHLH3AHJHNHJ
HNHJHNHJHNHJHNHJHNH35HLHLH3CHJHNHJHNHJHN
HJHNHJHNHJHNH36HLHLH3DHJHNHJHNHJHNHJHNHJ
HNHJHN00A08D286EJ0FH11H12QC2CCC6HC9HDEH
130 'EBH04CD01G02V03GNJ14B60C6EJ360FH053
5JJ2838L31R33HP001EQ0AHSLLJLHLLG0F920C6D
0511L12JJJJJJJY14L0DIMHP001EQ0AHHLHSHSH
JRPJHQ44CD53H89HB4HB7HC4H01CEWH81H96HAD
140 'HRHE5H04CF23H34H3DH46H63H7CH87HF8H1
1D00102H030405H0607G08HG098E0A0BHH0C0DG0
EGGGKG0FGGGKGOGGGKGOGGG1011H12GGGRGG13HG
MGGG14LGJGGG15B60AB1O6DJ33H353C36YB807P
150 'NLHPHTP31JB10DRJNHR3CVRB807PN3AH38H
J00QKI50T0DT1ELO35H36HSMIY0AHJHHHHHHPHH
WH36HJ28J1E00L313CHJ35HPHT143AJHJHHHHHH
PHH3BHJHJ503D2800LHGIHH35H36H38M143FHXX
160 '3BONHJHHHPPTH413CLXP503ANJTZH38HHHP
PPVJHNXJH3DP3FTZHTHHHPPPH413CL14PZ3ANPTZ
HNHHHTRPRZLRHNHHHPRP78P14LHPN3A3C36T38HL
NJ28VTVHVNPHVHLHRGYOHHHHWHHHHHHHPHJ3BH
170 '3D001E3FHKMOJJHJLWJ38HJLJ2836HT00O3
FHKQYJJHJLYJYHJLJ28360A00GI8D066CJ0FH11H
12HHHHHHHHHH14GJJHXH0FH0DH00GIKHOHSHWHHH
HHHHHHH14GJ16HJHJHJH00GI11HHHHHHHHHHHHH
180 'HHHHHHHHHHHH12H1400I16HHHHHHHHHHHHH
HWI0DHHHHHHOI19HHHHHHO1E97S6CM1728HNHLHL
HL16LHJH14HHHNHTH00QNMHMHLHLHLHLULHLHLHL
HLH00K94066CJYHHHHQI19HHH1BHJHHHHHNHJH
190 '16ZHJHHHLHJHHHLHJHHHLHJHHKGGJHHHGGJ
HHHGGJHHHGGJHH16IHJHHHLHJHHHLHJHHHLHJHH1
9LHJHHHLHJHHHLHJHHHLHJH001E17HHOHJ16HHLH
JIHHGGJ12HHKH00K17HHMHJ16HHLHJIHHGGG12
200 '0AHHHH00G@
210 'ょCBA[>>C>F[??@>GU>>>B@?HV@>>FFT>D?E
DS>>A>>A@BFGB@>@A>>?>>@@>>JAJBA?@@B>G>T>
B?A?EBPC>A?@?>@CPA@B?B?G>AIA@>>G?E?DI@AG
>PI>CZO¥F>C]G?B¥K_JaHcFeA@>eAk??>>?fA@>?
>e?l>?AfFfDeGcJaIaHcGdF?>aE@>aCB>aBC>aBg
Bh@K>[@J>¥@j@j?l?v?kAM>>@D>L@EAO@I@F>`@
220 'Q@DBDCP?DDG?Q>@??J?CG@GTHCAWH@>?>[?
?BA>_FA>_H?@ZF>@>@[F@>X>E>>Ga>>DdGA>A???
?>P?>C@B?A?>R?>D?EC>OB>G@DS?>>?EC>Y?>FI>
@>PHJ>AAKHL>B@A?BJL>BA?@@LM>?C>B@LME>B>>
>MNH>D>MHJ>?@OFM>>?>>?@JDWAHENBOET??>IE>
?PA>>ID??ODJC?>NGIBRGJ@TFJ?U?@Aj@し>ん
230 MAXFILES=1:COLOR6,0,0:SCREEN5,2:CLEA
R1200,&HC800:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS1:S=0
:N=0:I=0:J=0:K=0:L=0:D=0:E=0:M=0:DIMX(17
),Y(17),P(90),PX(90),PY(90),B(3),G(3),A(
3),C(3),N$(3),P$(90),M$(59)
240 FORI=1TO32:VPOKEI+30335,ASC(MID$("@@
♥A♥DVA@C@@キGおEきCきEイEQEwDあE回@@@",I,1))-64
:NEXT:COLOR=RESTORE:VDP(1)=VDP(1)AND191
250 FORI=0TO85:POKEI+&HD200,VAL("&H"+MID
$("2A48FC110800192239D2CD38D2FE10380ED60
F2A2DD25F1600B7ED527E180DCB27CB27CB27CB2
747CD38D2803208C82A2DD223222DD218D221000
07EB7200511080019 7E232239D2FE40CA1BC8FE3
A3802D607D630C9",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&
HD200:I=USR(0)
260 ONSTOPGOSUB1240:STOPON:DEFUSR=&HC8CD
```

```
270 FORI=ØTO9Ø:READP$(I):NEXT:FORI=ØTO11
:READM$(I):NEXT:FORI=12TO59:READA$:A$=MI
D$(A$,1):M$(I)=USR(A$):NEXT:DEFUSR=342:S
ETPAGE,Ø
280 A(Ø)=VARPTR(I):A(1)=VARPTR(E):FORI=Ø
TO1:POKEI*2+&HC8ØØ,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(
A(I)),2)):POKEI*2+&HC8Ø1,VAL("&H"+LEFT$(
HEX$(A(I)),2)):NEXT
290 FORI=ØTO3:FORJ=ØTO7:VPOKE&H78ØØ+I*32
+J,VAL("&H"+MID$("1838247AFBB57E66ØØ43C
Ø446AD1866Ø2Ø5397FE3E311ØEØ2Ø73F4Ø9DFF1F
ØE",I*16+J*2+1,2)):NEXT:NEXT:FORI=2TO11:
COLORSPRITE(I)=VAL("&H"+MID$("E1D2C3B496
",I-1,1))+64*(IMOD2):NEXT
300 SPRITE$(4)="■■タタタタタタタ■■"+STRING$(5,Ø
)+"たた``````````たた"
310 PX(Ø)=18Ø:PY(Ø)=84:FORI=ØTO1:SETPAGE
,I+1:FORJ=I*56+1TO56+34*I:PX(J)=ASC(MID$
("kjkc^[Z_dijghfhgongjdcca_]¥ZUPQRNJBGHF
KPSTWTSPRQUPMLIECFhknlhheecdb`]_acfhkc^`
YWVTPPNFGJGF",J,1))*4-256
320 PY(J)=ASC(MID$("PLIONNSRQQTTVXZ]`igb
a][ZX]WXUQNJLLKOQTSTUWY[YV¥_ddh`]][V]_ae
fihca]]ZZVWTRQKRPSVQOMJLY^abdj",J,1))*4-
256:K=PX(J-1)
330 L=PY(J-1):LINE(K+2,L+2)-(PX(J)+2,PY(
J)+2),7:LINE(K+1,L+1)-(K+2,L+2),15,B:LIN
E(K,L)-(K+3,L+3),9,B:NEXT:L=8Ø*I:LINE(24
,88+L)-(27,91+L),9,B:LINE(25,89+L)-(26,9
Ø+L),15,B:PX(56)=216
340 IFI=ØTHENLINE(23,89)-(Ø,1Ø3),7:FORJ=
1TO3:K=ASC(MID$("O^n",J,1))-64:LINE(PX(K
)-1,PY(K)+1)-(PX(K+7)+4,PY(K+7)+2),8:NEX
T
350 FORJ=I*5+1TOI*5+5:K=ASC(MID$("TZcsj♥
●を◆お",J,1))-64:LINE(PX(K)-1,PY(K)-1)-(PX
(K)+4,PY(K)+4),8-2*(J>4ANDJ<9),B:NEXT
360 NEXT:PX(56)=24
370 FORI=ØTO8:FORJ=1TO7:K=ASC(MID$("※※※※
※※※※セ※※※※れ※※※セ※ほ※れ※※※コ※※※※コ※※※コ※ほ※コ※※※コ※コ※コ※¦※
ヨ※♣ニ¦¦※ヨ※コニ¦¦※ヨ※ニコ¦",J+I*7,1)):FORL=ØTO6
:PSET(I*8+L,191+J),(6-I*(I>5))*-((KAND2^
(7-L))>Ø):NEXT:NEXT:NEXT:DRAW"C14BM2,195
R2HD2"
380 FORI=ØTO17:X(I)=ASC(MID$("ニホヨ゛にほほほほほ
に゛ヨホニニニニ",I+1,1)):Y(I)=ASC(MID$("555555=
EMUUUUUUME=",I+1,1)):NEXT
390 FORI=ØTO17:J=(IMOD6)*8:COPY(J,192)-(
J+7,199)TO(X(I)+2,Y(I)+3):J=8*(IMOD4=3):
COPY(56-J,192)-(63-J,199)TO(X(I)+2,Y(I)-
45):NEXT:COPY(64,192)-(7Ø,198)TO(2ØØ,16)
:COPY(48,192)-(54,198)TO(2ØØ,24)
400 SETPAGE,3:CLS:GOSUB1Ø7Ø:FORI=ØTO3:FO
RJ=1TO5:K=ASC(MID$("はぇは*ほほぇはェほほェハェヨェェハェヨ
",I*5+J,1)):FORL=ØTO6:S=J*8-8-72*((KAND2
^(7-L))=Ø):COPY(S,192)-(S+6,198),2TO(I*6
4+L*8,8+J*8):NEXT:NEXT:NEXT
410 FORI=ØTO4:CMDC8Ø,96+I*16:PRINT#1,MID
$("1 かんせんする      2 ひとりで゛あそふ゛ 3 ふたりで゛あそふ゛ 4
 さんにんで゛あそふ゛5 よにんで゛あそふ゛ ",I*12+1,12):NEXT
:CMDC72,192:PRINT#1,"SELECT NUMBER":CMDC
Ø,Ø:PRINT#1,"◆◆◆THE WORLD◆◆◆":SETPAGE,Ø:
VDP(1)=VDP(1)OR64
420 SOUND7,156:SOUND1Ø,16:SOUND12,2Ø:SOU
ND11,Ø:SOUND6,11:CLS:FORI=ØTO4:FORJ=1TO3
2:COPY(-(256-J*8)*(IMOD2=Ø),I*8+16)-((J*
8-1)*(IMOD2)-255*(IMOD2=Ø),I*8+23),3TO((
256-J*8)*(IMOD2),I*8+112):NEXT:SOUND13,Ø
:NEXT:FORI=ØTO5ØØ:NEXT:SOUND7,184
430 FORI=1TO12:COPY(Ø,16)-(247,55),3TO(Ø
,112-I*8):NEXT:FORI=ØTO11:COPY(Ø,Ø)-(247
,7)TO(Ø,144-I*8):NEXT:FORI=ØTO7:COLOR=(Ø
,I,I,I):FORJ=ØTO1ØØ:NEXT:NEXT:SETPAGE3:F
ORI=7TOØSTEP-1:COLOR=(Ø,I,I,I):FORJ=ØTO1
ØØ:NEXT:NEXT:I=USR(Ø)
440 FORI=ØTO1:I=VAL(INKEY$):NEXT:IFI>6TH
EN44ØELSEK=I-2:SETPAGEØ:CLS:COPY(96,96+K
*16)-(175,1Ø3+K*16),3TO(16,Ø):FORI=1TO4:
CMDC16,I*16:PRINT#1,"PLAYER"I;:J=USR(Ø):
IFI>KTHEN47ØELSEPRINT#1,"のなまえは?":B$="":F
ORJ=ØTO6
450 CMDC136,I*16:PRINT#1,B$:A$=INKEY$:IF
A$=""THEN45ØELSEIFASC(A$)=13THENJ=6ELSEI
FASC(A$)=8ANDJ>ØTHENB$=LEFT$(" "+B$,LEN(
B$)):J=J-1:GOTO45ØELSEIFASC(A$)<46THEN45
ØELSEB$=RIGHT$("          "+B$+A$,7)
460 NEXT:CMDC136,I*16:PRINT#1,B$:N$(I-1)
=B$:A(I-1)=Ø:NEXT:GOTO49Ø
470 PRINT#1,"のつよさは?(1-3)";
480 FORJ=ØTO1:J=VAL(INKEY$):NEXT:IFJ>4TH
EN48ØELSEA(I-1)=J-1:PRINT#1,J-1:N$(I-1)=
"   MSX"+STR$(I):NEXT
490 CMDC16,88:PRINT#1,"これで゛よろしいで゛すか?(Y/N
)":I=USR(Ø)
500 I=INSTR(" YyんンNnみミ",INKEY$):IFI<2THE
N5ØØELSEIFI>5ANDI<1ØTHEN42Ø
510 CMDD1:FORI=ØTO89:P(I)=Ø:NEXT:FORI=1T
O6:P(ASC(MID$("TZcs◆お",I,1))-64)=I:NEXT:
FORI=1TO7:P(ASC(MID$("j♥●をO^n",I,1))-64)
=7-6*(I<5):NEXT
520 I=RND(-TIME):FORI=1TO5:FORJ=1TOVAL(M
ID$("27442",I,1)):K=RND(1)*(88+44*(I=1OR
I=5))+1-44*(I=5):IFK=66ORK=68ORP(K)>ØTHE
NJ=J-1ELSEP(K)=I+7
530 NEXT:NEXT:VDP(1)=VDP(1)AND191
540 COPY(2ØØ,8)-(247,95),2TO(2ØØ,8):FORI
=ØTO3:G(I)=Ø:B(I)=Ø:C(I)=Ø:NEXT:CIRCLE(2
24,144),4Ø,5,,,1.3:PAINT(224,12Ø),5:LINE
(192,12Ø)-(255,167),Ø,BF:CMDC196,144:PRI
NT#1,"CP:":CMDC196,152:PRINT#1,"PN:"
550 CMDC2ØØ,184:PRINT#1,"OCT1772":D=Ø:N=
Ø:S=Ø:GOSUB118Ø:GOSUB93Ø:FORI=2TO9:PUTSP
RITEI,(Ø,217),,IMOD2:NEXT:PUTSPRITE1,(19
8,5),14,4:PUTSPRITEØ,(198,53),14,4:FORE=
ØTO25ØØ:NEXT:VDP(1)=VDP(1)OR64:CMDD4:GOT
O58Ø
560 FORE=ØTO55Ø:IFPEEK(&HFBEB)=254THEN12
1ØELSENEXT
570 D=D+1+4*(D=3):IFB(D)=9ØTHEN57Ø
580 GOSUB118Ø:GOSUB93Ø:CMDC196,128:PRINT
#1,N$(D):GOSUB114Ø:GOSUB92Ø
590 GOSUB1Ø6Ø:PRINT#1,N$(D)"の は゛んで゛す。"
600 IFC(D)>ØTHENGOSUB1Ø6Ø:PRINT#1,C(D):M
$(6):C(D)=C(D)-1:GOTO56Ø
610 IFA(D)>ØTHENK=2-15*(RND(1)*9<1)-N:GO
SUB113Ø
620 GOSUB96Ø
```

次ページへ続く

```
630 SOUND4,N*8:CMDBA(D):N=N+1+18*(N=17):
PUTSPRITE1,(X(N),Y(N)-48):IFE=0ANDITHEN6
30
640 M=N:GOSUB970:I=(SMOD6)-2*(N=16)
650 J=1+2*(NMOD4=3ORN=17)
660 FORK=0TOI:FORL=0TO400:NEXT:IFB(D)=0A
NDJ<0THENK=I:NEXT:GOTO560ELSEB(D)=B(D)+J
:IFB(D)=56-1*(J=1)THENGOSUB930
670 GOSUB920:SOUND5,0:SOUND10,16:SOUND11
,0:SOUND12,19:SOUND4,213:SOUND13,0:FORE=
0TO150:NEXT:SOUND4,159:SOUND13,0:IFB(D)=
90THENK=I:NEXT:GOTO830
680 NEXT
690 FORI=D+1TOD+3:IFB(D)=B(IMOD4)ANDB(D)
>0THENI=D+3:NEXT:GOSUB1060:PRINT#1,M$(8)
;M$(-1*(J<0)):E=4+2*(J<0):GOSUB1150:IFJ<
0THENGOSUB1170ELSEGOSUB1160ELSE710
700 GOSUB1050:M=M+2*(M>15):GOSUB970:I=SM
OD6:GOTO660
710 NEXT:ONP(B(D))GOTO730,730,730,730,73
0,730,750,820,810,790,800,780,740:GOSUB1
060
720 GOTO 560
730 G(D)=G(D)OR2^P(B(D)):GOSUB1060:PRINT
#1,M$(10):SOUND10,16:SOUND12,25:SOUND11,
0:FORI=0TO3:SOUND4,79+27*(IMOD2):SOUND13
,0:FORJ=0TO200:NEXT:NEXT:GOSUB1140:GOTO5
60
740 CMDD0:GOSUB1060:PRINT#1,M$(7):E=0:GO
SUB1150:GOTO1190
750 SOUND7,152:SOUND5,0:SOUND6,15:SOUND1
0,14:SOUND4,48:SOUND6,29:PUTSPRITED*2+2,
(0,217):I=PX(B(D)):E=PY(B(D)):K=0:B(D)=B
(D)+7:L=I-PX(B(D))
760 I=I-1:K=K+PY(B(D))-PY(B(D)-7):IFK>LT
HENK=K-L:E=E+1
770 PUTSPRITE10,(I-2,E-7),,2:PUTSPRITE11
,(I-2,E-7),,3:IFI=PX(B(D))THENPUTSPRITE1
0,(0,217):GOSUB920:FORI=13TO0STEP-1:FORE
=0TO90:NEXT:SOUND10,I:NEXT:SOUND7,184:GO
TO690ELSE760
780 K=0:GOSUB1100:IFJ=0THEN560ELSEGOSUB1
060:PRINT#1,M$(5):E=1:GOSUB1150:SOUND10,
14:FORI=0TO255:SOUND4,I:SOUND5,(IMOD2)*5
:NEXT:SOUND10,0:GOSUB1050:I=B(D)-J-1:J=-
1:M=3:GOTO660
790 GOSUB1080:GOSUB1060:PRINT#1,M$(8):M$
(1-2*(L=1)):E=2:GOSUB1150:GOSUB1170:GOSU
B1050:M=-16*(L=1)+3:GOSUB970:J=-1:I=SMOD
6-2*(L=1):GOTO660
800 GOSUB1080:IFL=4THEN560ELSEC(D)=1-1*(
L=1):GOSUB1060:PRINT#1,C(D);M$(6):E=3:GO
SUB1150:SOUND7,152:SOUND6,20:SOUND11,0:S
OUND12,150:SOUND10,16:SOUND4,0:FORI=2TO4
:SOUND5,I:SOUND13,0:FORE=0TO2000:NEXT:NE
XT:SOUND7,184:GOTO560
810 GOSUB1080:GOSUB1060:PRINT#1,M$(8);M$
(-2*(L=4)):E=4:GOSUB1150:GOSUB1160:GOSUB
1050:M=-16*(L=4):GOSUB970:J=1:I=SMOD6-2*
(L=4):GOTO660
820 K=90:GOSUB1100:IFJ=0THEN560ELSEGOSUB
1060:PRINT#1,M$(4):E=5:GOSUB1150:SOUND5,
0:SOUND10,14:FORI=180TO6STEP-1:SOUND4,I-
(IMOD3)*4:FORE=0TO5:NEXT:NEXT:SOUND10,0:
GOSUB1050:I=J-B(D)-1:J=1:M=0:GOTO660
830 CMDD0:GOSUB1140:GOSUB1060:E=7+1*(J>2
):GOSUB1150:IFJ<3THENPRINT#1,M$(9):M$(7)
:GOTO1190ELSEPRINT#1,M$(11):GOSUB1080:PO
KE&HC804+D,L
840 SOUND5,0:SOUND10,14:FORI=0TO50:COLOR
=(0,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):SOUND4,(
I*20)MOD256:NEXT:COLOR=(0,0,0,0):SOUND10
,0:GOSUB1050:CMDD3:FORE=0TO16000:NEXT
850 IFL<3THENCMDD4:GOTO560
860 FORI=0TO3:IFB(I)=90THENC(I)=PEEK(&HC
804+I)ELSEC(I)=1:FORJ=I+1TOI+3:IFB(I)<B(
JMOD4)THENC(I)=C(I)+1:NEXTELSENEXT
870 NEXT:GOSUB1070:VDP(1)=VDP(1)AND191:C
LS:CMDC48,0:PRINT#1,"●●●● けっか はっぴょう ●●●
●":CMDC72,200:PRINT#1,"PUSH SPACE KEY":C
OPY(128,0)-(191,191),2TO(0,8):COPY(0,0)-
(191,191),1TO(64,8)
880 COLOR=(5,6,4,6):FORI=0TO3:K=C(I)*40:
FORJ=0TO2:IFPOINT(99,K-9)>10THENK=K+40
890 NEXT:CIRCLE(136,K+8),96,I+1,,,.16:PA
INT(136,K),I+1:CIRCLE(128,K),96,14-I,,,.
16:PAINT(128,K),14-I:COLOR,14-I
900 CMDC72,K-8:PRINT#1,HEX$(C(I))"ばん  "
N$(I):CMDC64,K:PRINT#1,P$(B(I)):NEXT:COL
OR,0:VDP(1)=VDP(1)OR64:CMDD2
910 CMDA:IFETHENCMDD0:GOTO420ELSE910
920 PUTSPRITED*2+2,(PX(B(D))-4+D,PY(B(D)
)-7):COPY(0,16)-(191,23),1-1*(B(D)>56)TO
(0,16):CMDC(24-LEN(P$(B(D))))*4,16:PRINT
#1,P$(B(D)):CMDC236,152:PRINT#1,USING"##
";B(D):RETURN
930 FORL=0TO3:PUTSPRITEL*2+2,(0,217):IFB
(D)>56ANDB(L)>56THEN940ELSEIFB(D)<57ANDB
(L)<57THEN940ELSE950
940 PUTSPRITEL*2+2,(PX(B(L))-4+L,PY(B(L)
)-7)
950 NEXT:COPY(0,0)-(191,191),2+1*(B(D)<5
7)TO(0,0):RETURN
960 CMDA:IFE>0ANDA(D)=0THEN960ELSESOUND5
,1:SOUND10,13:E=0:RETURN
970 SOUND10,0:IFA(D)=0THEN1020ELSEIFMMOD
4=3ORM=17THEN1000
980 FORI=1TO2:FORE=6TO1STEP-1:IFB(D)+E-2
*(M=16)>90THENK=6ELSEGOSUB1120:IFKTHENK=
E-S:E=1:I=2ELSEK=6-S
990 NEXT:NEXT:GOSUB1130:GOTO1020
1000 FORI=1TO2:FORE=-1TO-6STEP-1:IFB(D)+
E+2*(M=19)<0THENK=1ELSEGOSUB1120:IFKTHEN
K=-E-S:E=-6:I=2ELSEK=-1-S
1010 NEXT:NEXT:GOSUB1130
1020 GOSUB960
1030 SOUND4,S*8:CMDBA(D):S=S+1+18*(S=17)
:PUTSPRITE0,(X(S),Y(S)):IFE=0ANDITHEN103
0ELSESOUND10,0
1040 RETURN
1050 FORE=0TO1500:NEXT:RETURN
1060 LINE(0,192)-(255,207),0,BF:CMDC0,19
2:RETURN
1070 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:
RETURN
1080 L=1:FORI=D+1TOD+3:IFB(D)=<B(IMOD4)T
HENL=L+1
1090 NEXT:RETURN
1100 J=0:FORI=B(D)TOKSTEP1+2*(K=0):IFP(I
)>0ANDP(I)<7THENJ=I:I=K
1110 NEXT:RETURN
```

```
1120 K=1*(P(B(D)+E-2*(M=16)+2*(M=19))>1*
(I=2)ANDP(B(D)+E-2*(M=16)+2*(M=19))<7-3*
(I=2)):RETURN
1130 I=35+K-(RND(1)*(5+1*(A(D)=3))-2)*(R
ND(1)*(5+3*(A(D)=2)+4*(A(D)=3))<1):RETUR
N
1140 J=0:FORI=1TO6:J=J+(G(D)¥2^IAND1):NE
XT:CMDC236,144:PRINT#1,J:RETURN
1150 IFA(D)=0THENRETURNELSECMDC0,200:PRI
NT#1,"「"M$(E*6+A(D)*2+10+RND(1)*2)"」":CM
DC0,192:RETURN
1160 SOUND5,0:SOUND10,14:FORI=0TO8:FORE=
250-I*20TO160-I*20STEP-2:SOUND4,E:NEXT:N
EXT:SOUND10,0:RETURN
1170 SOUND10,14:FORI=0TO7:SOUND5,I:FORE=
0TO255STEP4:SOUND4,E:NEXT:NEXT:SOUND10,0
:RETURN
1180 I=30364-D*2:VPOKE30346,VPEEK(I):VPO
KE30347,VPEEK(I+1):COLOR=RESTORE:RETURN
1190 COLOR=(5,0,0,0):SOUND7,156:SOUND10,
14:E=VDP(19):FORI=0TO80:SOUND6,RND(1)*32
:VDP(19)=RND(1)*256:NEXT:VDP(19)=E:SOUND
7,184:FORI=0TO42:FORE=0TO1
1200 SOUND5,E:PUTSPRITED*2+2,(PX(B(D))-4
+D,-(PY(B(D))-7)*(E=0)+217*E):FORL=255-I
*6TO0STEP-8:SOUND4,L:NEXT:NEXT:NEXT:SOUN
D10,0:GOSUB1180:B(D)=0:GOSUB930:CMDD4:GO
TO560
1210 E=550:NEXT:GOSUB1060:PRINT#1,"これで゛
やめますか?(Y/N)":I=USR(0):SOUND5,0:FORI=13TO
8STEP-1:SOUND10,I:FORE=255TO0STEP-2:SOUN
D4,E:NEXT:NEXT:SOUND10,0
1220 I=INSTR(" YyんンNnみミ",INKEY$):IFI<2TH
EN1220ELSEIFI>5ANDI<10THEN570
1230 CMDD0:GOTO860
1240 DEFUSR=&HC808:I=USR(0):BEEP:SCREEN0
:COLOR15,0,0:PRINT"BREAK!":END
1250 DATA とうきょう,ハハ゛ロフスク,ヤクーツク,ヘ゛ルホヤンスク,イ
ルクーツク,ノホ゛シヒ゛ルスク,オムスク,タシケント,ウルムチ,ウランハ゛ートル
,ハルヒ゛ン,ソウル,ヘ゜キン,シャンハイ,ホンコン,マニラ,ハ゛ンタ゛ルスリフ
゛カ゛ワン,ホ゜ートモレスヒ゛ー,メルホ゛ルン,ハ゜ース,タ゛ーウィン,シ゛ャカ
ルタ,シンカ゛ホ゜ール,ハ゛ンコク,ラング゛ーン,カルカッタ
1260 DATA スリシ゛ャヤワルタ゛ナフ゜ラコッテ,ニューテ゛リー,カラチ,
テヘラン,キエフ,モスクワ,アルハンケ゛リスク,ヘルシンキ,オスロ,レイキャヒ゛
ク,ロント゛ン,ハ゜リ,マト゛リート゛,ローマ,アンカラ,ハ゛ク゛タ゛ット゛,ク
ウェート,マスカット,アテ゛ン,メッカ,カイロ,アシ゛スアヘ゛ハ゛,ナイロヒ゛,
アンタナナリホ゛,ハラーレ
1270 DATA ケーフ゜タウン,キンシャサ,ラコ゛ス,モンロヒ゛ア,タ゛カー
ル,ラハ゛ト,シ゛ョーシ゛タウン,ヘ゛レン,レシフェ,リオテ゛シ゛ャネイロ,アス
ンシオン,フ゛エノスアイレス,サンチアコ゛,ラハ゜ス,リマ,ホ゛コ゛タ,ハ゜ナマ
,ヘ゛ルモハ゜ン,メキシコ
1280 DATA ニューオーリンス゛,マイアミ,ニューヨーク,ハリファクス,セ
ントシ゛ョンス゛,コ゛ットホーフ゜,オタワ,ウイニヘ゜ク゛,シカコ゛,ロサンセ゛
ルス,シアトル,フ゜リンスルハ゜ート,シ゛ュノー,フェアハ゛ンクス,アンカレシ゛
,ホノルル,タラワ,フナフチ,アヒ゜ア,スハ゛,ウェリントン
1290 DATA た゛け すすみます。,た゛け もと゛ります。,+2た゛け す
すみます。,+2た゛け もと゛ります。,つき゛の チェックホ゜イントまて゛ すす
みます。,まえの チェックホ゜イントまて゛ もと゛ります。,かい やすみて゛す。
,とうきょうまて゛ もと゛ります。,さいころの て゛た かす゛,CPか゛ たりな
いのて゛、,チェックホ゜イントて゛す。,コ゛ーーーーーーーーール!!!!!
1300 DATA み[9]みしき「!さは・んちすき゜ヲヲヲヲ「,け[9]「!んき゜!す
゜※そう!ひす゜み[9]とうりうは!へきけ「,ヲヲヲにい・ルソーナすと!ひす゜もきり
!ゆるにかしにうきゐ,き[9]きにりせ゜!す゜さ゜けきり!みうやな゜[9]と!むそれ[A]゜
「,えこ゜アアアアアアア「![A]※にヒ゜ニニ「,えく゜ゅぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃ
ぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃ「
1310 DATA さえま゜えや!へと゜は!いゆみる・な!うえす゜ゅにうき「,ヲ
ヲヲヲきむひ・んちすぁ!むひにすちな!うえはき「,す゜※そう・ゆみいる!ちぬいる
「,つ[9]・ゆりろち「,むはき゜すとけろらアア「!むはき゜すとけろらアア「,[A][9]・
[A]※にア「
1320 DATA そ※るっは!う[9]すて「,しうかえき゜えみ「,す[9]ひたうや!え
みけ!るらえすにけとひ「,ツォー・へえ※ち゜にい「,キ゜フ゜アアアアアアアアア゛
"""""",[A]るゅにうそ゜・ソヌッルアチ「
1330 DATA みぃ・ふなゆせむや!ちみぬひ!ううち゜わえ「,みぃ・ぬま※す
゜※ひ!ひちりくせく゜ち゜きりにア「,え[A]ち゜わアアゐ!え[A]ち゜な!う[9]とけろら
「,け[9][A]アア「,ひ゜きゆわアア""",うゆち゜うゆち゜うゆち゜うゆち゜うゆち゜
アアアアア「
1340 DATA くむちつなひ・いちみは!さえ[A]゜えき゜!つき゜え※ち゜ら「,
んれうこな゜・な゜※な゜※!しくぬ!うきすと!やりえそ゜「,らアす・な゜※な゜※
!しくほ!せせめ[A]゜「,えかかかかかかか"""""",へ゜リマ゜アア"",ほ[9]「!か
みおりに※き!もす゜ゅにうそ゜""
1350 DATA ふさ゜わは!かさにうき゜・さえうえ!なさわと゜!と゜れはし「
,え※き゜!らせく゜と!さみ[9]つゅえにア「,まアアま[9]ま[9]ま[9]ま[9]ま「,ケ゜ーナ
゜と゜せら!ケ゜ーナ゜「,いい・す゜※そう!ひす゜み[9]と!うりうは!ち゜うさえええ
※「,くち""""
1360 DATA ヒアアヒーヒーヒ「!んちすひ!と※しうち゜""",えアアアア
※「!しうさえは!くへ゜※ち゜"",いアア・ゆ[9]な!てうち゜[A]゜「![A]ろぬすとや
!てきろち「,に※ち゜「!サ゜アレひ!ヌョアラアケす゜ゅ!にうはき「,エークアア
アアアアアア"""""",てうち[A]゜・てうち[A]゜・えろすうに「
1370 DATA んちすき゜・さはらえに!す[9]ちうぁ!お※す゜れなひヲヲヲ「,
ひ゜[9]ひ゜きに「!す※す゜りろ※ヲヲヲ「,ヲヲヲヲうみみと゜は!けわえひ!に※ち
゜[9]ち※ち゜「,!"""""""""""""""",えふっゐ,す゜ゅ「
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ルーレットの座標

PX(n)、PY(n)……土地の座標

その他の変数

A$……地名読みこみ用

A(n)……コンピュータの強さと人間のプレイかのフラグ

B$……名前入力用

B(n)……コマの位置

C(n)……休みのカウンタ

D……順番のカウント用

E、I、J、K、L、M……汎用

G(n)……チェックポイントに止まった回数

M$(n)……メッセージ用

N……顔ルーレットのカーソル位置

N$(n)……プレイヤー名

P$……地名保存用

P(n)……イベントの情報

S……サイコロルーレットのカーソル位置

プログラム解説

10〜200　REM形式のマシン語データ

210〜220　MAPデータ

230　初期設定

240　画面のフラッシュ／画面表示の禁止

250　REM形式のマシン語データをメモリへ展開し実行

260　STOPキー入力時の割りこみ先指定

270　地名の読みこみ／メッセージの読みこみ／暗号化された文字の変換(デコード処理)

280　マシン語との橋渡し用の変数のアドレスを求める

290〜300　スプライトパターン定義

310〜360　世界マップの作成

370　顔とサイコロのキャラクタを作成

380　ルーレットの座標を変数に格納

390　顔とサイコロのルーレットを表示

400〜410　タイトル表示／画面の表示を許可する

420〜430　タイトルを上に移動させる処理
440〜500　人数設定／名前入力／設定
510〜530　イベントの場所を決定／画面表示の禁止
540〜550　画面の作成／画面表示の開始
560　ゲーム中断判定／時間待ち
570　処理するプレイヤーを求める
580〜590　誰の番か表示
600　休みの人の処理
610〜630　顔のルーレットの処理
640　サイコロのルーレットの処理
650〜680　コマの移動処理
690〜720　コマの重なりを判定／イベントの処理
730　チェックポイントの処理
740　スタートへもどす処理
750〜770　飛行機で飛ぶ処理
780　前のチェックポイントへもどす
790　サイコロの数だけもどる
800　休みの処理
810　サイコロの数だけ進む処理
820　チェックポイントまで進む処理
830〜850　ゴールへ入ったときの処理
860〜910　ゲーム結果の発表
920　コマの表示
930〜950　マップの表示
960　トリガー判定
970〜1040　ルーレット処理／キー入力判定
1050　時間待ちループ
1060　メッセージを消す
1070　スプライト消去
1080〜1090　順位の調査
1100〜1110　チェックポイントを探す
1120　現在地の調査
1130　コンピュータの強さを調整
1140　チェックポイントに止まった回数の調査
1150　セリフの表示
1160〜1170　効果音サブ
1180　海の色を変更する
1190〜1200　スタートへもどる
1210〜1230　ゲーム中断の確認処理
1240　プログラムの停止
1250〜1280　地名データ（行270で読みこみ）
1290　メッセージデータ（行270で読みこみ）
1300〜1370　セリフデータ（行270で読みこみ）

マシン語解説

&HC8ØØ〜&HC8Ø3
BASICとの受け渡しに使う変数のアドレス用ワーク
&HC8Ø4〜&HC8Ø7
ゴールした順番
&HC8Ø8〜&HC81A
書き換えたフックを元にもどす
&HC81B〜&HC8CC
初期設定（MAPの作成、フックの書き換え）
&HC8CD〜&HC8DE
暗号化されたメッセージを元にもどす
&HC8DF〜&HC8F4
拡張コマンドの処理分岐
&HC8F5〜&HC915
トリガーの状態を調査する
&HC916〜&HC92E
プレイヤーか判定しプレイヤーならトリガー状態の調査へ
&HC92F〜&HC943
グラフィック画面でのカーソル移動処理
&HC944〜&HC9AF
BGMのコントロール
&HC9BØ〜&HCAE9
BGM演奏ルーチン
&HCAEA
BGMの演奏フラグ
&HCAEB〜&HCAF5
BGMカウンタ（チャンネルA）
&HCAF6〜&HCBØØ
BGMカウンタ（チャンネルB）
&HCBØ1〜&HCBCØ
BGMで使う音程データ
&HCBC1〜&HDØ2B
BGMデータ
&HD2ØØ〜&HD255
REM文形式のマシン語をメモリへ展開する

補足

このゲームはちょっと処理が遅かったのでターボRに対応させてみた。追加リストを入力すると、処理の遅い部分のみ高速

プログラマからひとこと　超悲しくなってきます

【OCT1772】2度目ましての、OCT1772です。先日、キーボードを掃除しました。キーとキーのすきまに、つまようじを入れてほじくってみたら、「ウソッ／」と思うくらいゴミが出てきました。2年間でこんなにもたまるとは、思いもしませんでした。皆さんもぜひやってみてください。気持ちがいいですよ。▷▷▷私の持っているMSX2＋は、1年ぐらい前からFM音源が壊れています（音が割れているんだ）。だからFM音源対応のゲームをしていると超悲しくなってきます。でも修理に出すとなると、かなり金がかかりそうで、結局そのまま。今はMSX2とFMパックを使用しているユーザーがうらやましい限りです。▷▷▷今、私はマシン語で乱数を作り出すのに悩んでいます。誰か方法を教えてください。お願いします。ちなみにイラストは妹が描きました。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

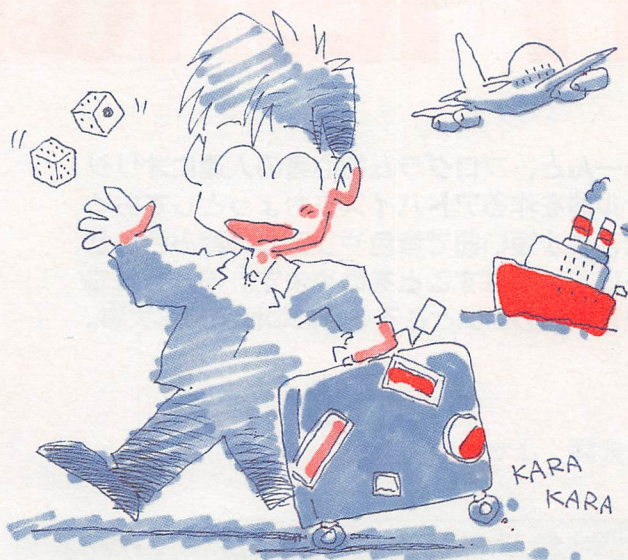
1Ø>txU3	2Ø>Ine3	3Ø>HXd3	4Ø>Vug3	73Ø>9mw1	74Ø>Rx9Ø	75Ø>7et1	76Ø>TRXØ
5Ø>CRW3	6Ø>ØXW3	7Ø>qSX3	8Ø>6fh3	77Ø>H8Q2	78Ø>6cS2	79Ø>lcØ2	8ØØ>fSJ3
9Ø>DsZ3	1ØØ>VlO3	11Ø>UqY3	12Ø>BFt3	81Ø>Lsk1	82Ø>C8C3	83Ø>Fs71	84Ø>SGØ2
13Ø>tfh3	14Ø>Kja3	15Ø>rcj3	16Ø>sW54	85Ø>pu1Ø	86Ø>qiS1	87Ø>fiA3	88Ø>dLiØ
17Ø>ZSq3	18Ø>wfs3	19Ø>1rq3	2ØØ>hk1Ø	89Ø>CV51	9ØØ>B361	91Ø>7P4Ø	92Ø>n1t2
21Ø>cib9	22Ø>eR39	23Ø>4V63	24Ø>LgY1	93Ø>TG11	94Ø>3KCØ	95Ø>x4GØ	96Ø>xrFØ
25Ø>bFo7	26Ø>gM5Ø	27Ø>HtU1	28Ø>Txt1	97Ø>6MIØ	98Ø>bCH1	99Ø>i52Ø	1ØØØ>ZxX1
29Ø>Di56	3ØØ>1NUØ	31Ø>Deq5	32Ø>NaA3	1Ø1Ø>ZeØØ	1Ø2Ø>bCØØ	1Ø3Ø>uAkØ	1Ø4Ø>M2ØØ
33Ø>wcV4	34Ø>gQr1	35Ø>KV72	36Ø>YD1Ø	1Ø5Ø>KE2Ø	1Ø6Ø>JGAØ	1Ø7Ø>c66Ø	1Ø8Ø>nQJØ
37Ø>okH8	38Ø>SGm1	39Ø>q2S4	4ØØ>xGM5	1Ø9Ø>DBØØ	11ØØ>rtWØ	111Ø>DBØØ	112Ø>SbX1
41Ø>tYK7	42Ø>I946	43Ø>rq45	44Ø>u755	113Ø>Wa31	114Ø>S8QØ	115Ø>Ø5pØ	116Ø>5eiØ
45Ø>kiC4	46Ø>jFPØ	47Ø>d64Ø	48Ø>ZS41	117Ø>hRPØ	118Ø>Z5PØ	119Ø>XØ42	12ØØ>O1W2
49Ø>C9OØ	5ØØ>7SSØ	51Ø>alT2	52Ø>1K63	121Ø>9Pn1	122Ø>uuQØ	123Ø>4aØØ	124Ø>EnEØ
53Ø>p34Ø	54Ø>xJV3	55Ø>TSO3	56Ø>3nCØ	125Ø>tEsD	126Ø>HB9B	127Ø>IBU6	128Ø>DYH8
57Ø>kP8Ø	58Ø>RWDØ	59Ø>KXBØ	6ØØ>GBIØ	129Ø>oAiD	13ØØ>IpDA	131Ø>bkk5	132Ø>13L3
61Ø>bQFØ	62Ø>bCØØ	63Ø>mKiØ	64Ø>km8Ø	133Ø>2Mn5	134Ø>AdA6	135Ø>dnY5	136Ø>bsf7
65Ø>e85Ø	66Ø>ELH1	67Ø>GnI1	68Ø>B2ØØ	137Ø>wrX3			
69Ø>x8H2	7ØØ>UVEØ	71Ø>G9UØ	72Ø>P7ØØ				

モードへ自動的に切り換わるようにしておいた。もちろんルーレットのような高速になると困るところでは通常の速度へもどるので心配しなくても大丈夫。

また、このプログラムは最初プレイヤー名の入力時にバックスペースができず、間違えると修正ができなかった。掲載リストは間違えても大丈夫なようにバックスペースが使えるようにしておいたが、次回の投稿からは最初から修正機能をつけておいてほしい。

改造用リストと確認用データ

```
235 GOSUB 138Ø
6Ø5 IF A(D)=Ø THEN CH=USR8(Ø)
72Ø CH=USR9(Ø):GOSUB 1Ø5Ø:GOTO 56Ø
765 FORCH=ØTO2ØØ:NEXT
1Ø2Ø GOSUB 96Ø:IF A(D)=Ø THEN CH=USR8(Ø)
1Ø4Ø CH=USR9(Ø):RETURN
138Ø AD=&HD1ØØ:DEFUSR8=AD:DEFUSR9=AD+4:R
ESTORE 139Ø
139Ø READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+
1:IF A$<>"ØØ" GOTO 139Ø ELSE CH=USR9(Ø):
RESTORE:RETURN
14ØØ DATA 3E,8Ø,18,Ø2,3E,82,F5,3A,C1,FC,
F5,FD,E1,F1,DD,21,8Ø,Ø1,C3,1C,ØØ
```

```
 235>CBØØ  6Ø5>JW4Ø  72Ø>Pp2Ø  765>Øk1Ø
1Ø2Ø>ld7Ø 1Ø4Ø>BG1Ø 138Ø>nkAØ 139Ø>NejØ
14ØØ>8YUØ
```

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

『スペシャルチェックサム』は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている『スペシャル自身の確認用データ』と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

『スペシャルチェックサム』が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

『スペシャルチェックサム』は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに『スペシャルチェックサム』を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行しておき、
④GOTO9ØØØ
とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9ØØØ-911Ø
を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

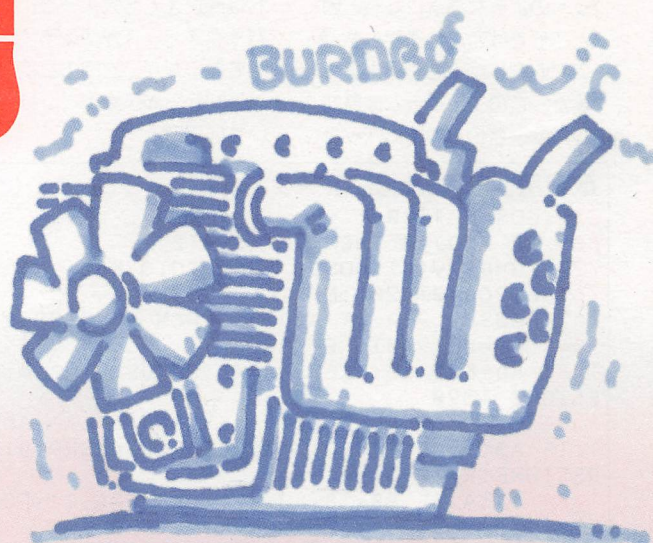
```
9ØØØ '   SPECIAL CHECK SUM
9Ø1Ø V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9Ø2Ø V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9Ø3Ø VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9Ø4Ø IF V1=Ø THEN END ELSE S=Ø
9Ø5Ø FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9Ø6Ø S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9Ø7Ø FOR I=Ø TO 3:B=6Ø^(3-I):A=INT(S/B)
9Ø8Ø IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9Ø9Ø A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
91ØØ PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
911Ø GOTO9Ø2Ø
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9ØØØ>AH5Ø 9Ø1Ø>8l6Ø 9Ø2Ø>7QDØ 9Ø3Ø>C97Ø
9Ø4Ø>lØ4Ø 9Ø5Ø>G56Ø 9Ø6Ø>8n4Ø 9Ø7Ø>t7EØ
9Ø8Ø>RrPØ 9Ø9Ø>cg7Ø 91ØØ>7q6Ø 911Ø>dEØØ
```

FM音楽館

うーんと、プログラム初心者の人達にオリジナル曲を作るアドバイスをちょっとしておくと、まず短い曲で音色やリズムの組み合わせをいろいろ試すことを勧めます。掲載されている作品のいいところを身につけるのも大事。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今月は『ヘクター'87よりキャラバンのテーマ』に唱えておきました。この曲は1ページ半にもわたる大作なので、打ちこんでから「あー失敗した〜」なんてことがないようにしっかり聴いておきましょう。

『三国志』より 戦争華北

ゲームミュージック

岩手県・FUNAOの作品

プログラムが短いのがうれしいですな。大河ドラマの主題歌のような曲ですが、まあ三国志だし、いかにも光栄らしい。

昔、NHKの大河ドラマ・シリーズの主題歌は、現代音楽の作曲家が作っていて、「華の生涯」とか「赤穂浪士」とか、よい曲がたくさんあったなあ。「新日本紀行」とかも素晴らしかった。

```
10 '      さんごくし
20 '    せんそう  かほく
30 CALLMUSIC(0,0,2,2,2):POKE&HFA3C,24:PO
KE&HFA5C,24:POKE&HFA7C,6:POKE&HFA3D,12
40 CALLVOICE(@35,@35,@9,@9,@24,@24)
50 T$="T122"
60 A1$="O5V14C8.<G16>C4&C8E-8{DC<B-}4>C8
.G16C4R4R8{<FGB-}8"
70 B1$="R1R1"
80 C1$="O3V12L4C<B-A-G>C<B-A-G"
90 A2$=">C8.<G16>C4&C8E-8{DC<B-}4>C8.G16
C4R8C8{CE-G}4"
100 A3$=">C2<B8R8{CE-G}4>C2<B8>R8C4<G4E-
8.F16G4R4G4E-8.F16G4R4"
110 B2$="O5V12E-2D8R8R4E-2D8R8C4&C2<B4R4
>C2<B4R4"
120 C2$="L4F#F#GR4F#F#GE-A-A-GGA-A-GG"
130 PLAY#2,T$,T$,T$
140 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
150 PLAY#2,A2$,B1$,C1$
160 PLAY#2,A3$,B2$,C2$
170 GOTO 130
```


『サウンド・オブ・ミュージック』より ドレミのうた

一般曲

北海道・米村聖次&小野哲裕の作品

この中途半端な終わり方は何だろう、あまりに突然で終止感がおかしい。そこで採用されたのがこのプログラムです。

みんな学校の音楽の時間に習うんだろうけど、元になったミュージカル映画も傑作なので、ビデオでもいいから1回見ておくといいですよ。三女役の女の子がかわいいと評判でした。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DEFSTR A-F
30 '      メロディー
40 A(1)="T128@6V13O4Q4L8C>C<BAGFED"
50 A(2)="CV15>>C<BAGFED"
60 A(3)="@3O5Q8C4.DE4.CL4ECE2"
70 A(4)="D4.L8EFFEDF1"
80 A(5)="E4.FG4.EG4E4G2"
90 A(6)=">C2."
100 '      キザミ
110 B(1)="T128@6V15O3Q4L8C>C<BAGFED"
120 B(2)="C>C<BAGFED"
130 B(3)="@14V9L8O6R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8@
6V15L16CCC8C8"
140 B(4)="@14V9L8R8DR8DR8DR8DR8@6V15L16D
DD8DDQ7D2"
150 B(5)="@14Q4V9L8R8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
R8E"
160 B(6)="@6<Q8G2."
170 '     キザミ
180 C(1)="T128"
190 C(2)=""
200 C(3)="@14Q4V9L8O5R8GR8GR8GR8GR8GR8GR
8@6V15L16GGG8G8"
210 C(4)="@14V9L8R8BR8BR8BR8BR8@6V15L16B
BB8BBQ7B2"
220 C(5)="@14Q4>V9L8R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8
CR8C"
```

```
230 C(6)="@6<Q8E2."
240 '    ｷｻﾞﾐ
250 D(1)="T128"
260 D(2)=""
270 D(3)="@14Q4V9L8O5R8ER8ER8ER8ER8ER8ER
8@6V15L16EEE8E8"
280 D(4)="@14V9L8R8GR8GR8GR8GR8@6V15L16G
GG8GGQ7G2"
290 D(5)="@14Q4V9L8R8GR8GR8GR8GR8GR8G@2V
15O3L16Q8B&>C&D&E&F&G&A&B"
300 D(6)=">C2."
310 '    ﾃｲｵﾝ
320 E(1)="T128@33V13O3Q4L8"
330 E(2)="C>C<BAGFED"
340 E(3)="L4C<G>C<G>C<G>C<G"
350 E(4)=">D<G>D<G>DC<B>D"
360 E(5)=E(3)
370 E(6)="Q8>C2."
380 '    ﾘｽﾞﾑ
390 F(1)="T128BS8BS8BS8BS8BS8BS8BS8BS8"
400 F(2)="BS8BSM8BSM8BSM8BSM8BSM8BS!M8S!
16S!16"
410 F(3)="BHC!8H8BS8H8BH8H8BSH8H8BH8H8BS
H8H8B!SH8S16S16S8S8"
420 F(4)="BH8H8BSH8H8BH8H8BSH8H8BS!H8S!3
2S32S32S32BS!H8S!32S32S32S32S!32S32S32S3
2S32S32S32S32BH8H8"
430 F(5)="BH8H8BSH8H8BH8H8BSH8H8BH8H8BSH
8H8BH8H8BSH8H8"
440 F(6)="BM8"
450 '   ﾌﾟﾚｲ
460 FOR I=1 TO 6
470 PLAY#2,A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),"",F
(I)
480 NEXT
490 '
500 '            「ﾄﾞﾚﾐ」のうた
510 '
```

HYPER DANCE FIELD

オリジナル

埼玉県・GAN☆Pの作品

おなじみGAN☆Pの作品としてはいまひとつという意見もあったのですが、やはり他と比べると頭一つ抜きんでているということで登場となりました。選者からいえば、リフになっているフレーズをもう一工夫するとよかったんじゃないかな。ちなみに、手紙もデザインがよくて読むのが楽しみです。

```
10 '------ HYPER DANCE FIELD
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '------ COMPOSED BY GANP
40 CLEAR1500:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=0TO15:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:CALLVOICECOPY(X%,@63):T="T224"
60 SOUND7,49:SOUND6,0:POKE&HFA3C,32:POKE
&HFA5C,64
70 DATA 0,0,0,0,0,1C,0,0,4FE5,B9B2,0,0,8
062,F681,0,0
80 '------ MML DATA
90 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
100 PLAY#2,"@6L12Q6>","@48L12>","@63L12"
,"@63L12","@33L12Q6V11<<","@16V6L8Y37,32
>","V0@A13@V96Y22,64","LSM3900"
110 A1="D6R12D6DD6C<B6>CR6CC6C<B4G4>D6R1
2D6DD6C<B6>C"
120 A2="D6R12D6DD6C<B6>CR6CC6C<B6>C<G4>D
R6D6DD6C<B6>CR6CR6CD4<B6G24>"
130 A6="D6R12D6DD6C<B6>CR1D6R12D6R12D6C<
B6>C":B6="R24"+A6
140 B1="R24"+A1:B2="R24"+A2
150 C1="R6DC6DR6DC6DR6DC6DCR6CR6 R6DC6DR
6DC6DR6DC6DC6DC6D24":D1="R24"+C1
160 C2=">DC<G>DC<G>D<BG>D<BG>D6DCR6<BR6>
C6<BR6GG4F6GA6FF#GFD6CF#GFD6C24"
170 C3="FGF#E6CD4C6<B>C4<B6AB6GF6GGAB>C6
DE6DE6GF#6GA6>CD6EC6<"
180 C4=">D6CD6EC6DF#6CD6GC6DA6GF#6GF#GF#
E6DE6DC6<B->C4DR12DER12ED6C24<"
190 C5=">D24C24D6&D2.D6C<B6G>D6C<G6>DC6<
GF#6GF#6GF#6GQ4FFFGGGQ8A6G4"
200 C6="R6DC6DC6DC6DR6FE6ED6DC6C R6DC6DC
6DC6DR6FG6GE6EC6C24"
210 D2="R24"+C2:D3="R24"+C3:D4="R24"+C4:
D5="R24"+C5:D6="R24"+C6
220 E1="D4>D4D6C<B6>C<C6>CR6C<B4G4 D4>D6
DD6C<B6>C<C6>CR6C<B4G4"
230 E6="D4>D4D6C<B6>CR1<D4>D4D6C<B6>C<"
240 F="DR8>C32Y21,99@W32Y21,109@W32Y21,1
19@W32Y21,129@W4.<":F1=F+F+F+F+F
250 F6=F+"DR8R1"+F+"D"
260 R="HB!6H12HM!6H12HB!6HB!12HM!6H12"
270 R1=R+R+R+"HB!6HM!12HB!6H12HM!6M!12HM
!6HB!12"
280 R2=R+R+R+"HM!B!6H12HB!6HM!12HM!6HB!1
2HM!6HB!12"
290 P1="RCRCRCRC RCRCR6CR12C6C12C"
300 P2="RCRCRCRC RCRCCR6C12CC"
310 '------ PLAY
320 PLAY#2,"","","","","","","HM!12M!12M
!12HM!4","C12C12C12C4"
330 FORX=0TO1:PLAY#2,"V13","V11","V10","
V":FORY=XTO1
340 IFX=0THENPLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1
,P1ELSEPLAY#2,A2,B2,C1,D1,E1,F1,R1,P1
350 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R2,P2:NEXT
360 PLAY#2,"V11","V10","V13","V11","RG4>
C4C#4<","",R,"RCRC"
370 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E1,F1,R1,P1
380 PLAY#2,A1,B1,C3,D3,E1,F1,R2,P2
390 PLAY#2,A2,B2,C4,D4,E1,F1,R1,P1
400 PLAY#2,A1,B1,C5,D5,E1,F1,R2,P2
410 NEXT:PLAY#2,"V12","V10","V10","V"
420 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R2,P2
430 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R1,P1
440 GOTO330
```

『ヘクター'87』より キャラバンのテーマ

ゲームミュージック

愛知県・植松敬悟の作品

今回もっとも軽快で調子がよかったのがこの作品。ゲームミュージックの王道をいってる。メロディのエコーが効果的で、いかにもなドラムやベースも泣かせる。無機質な感じがはからずも情感を生み出すというのがクラフトワーク以来のテクノ・ミュージックです。リストがちょっと長いけど、打ちこんでね。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALLTRANSPOSE(0):CLEAR 5000
30 DIMA%(15)
40 FOR I=0TO15
50 READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)
60 NEXT I
70 CALLVOICE COPY(A%,@63)
80  DATA 0000,0000,0000,0000
90  DATA 0000,0006,0000,0000
100 DATA 0812,20D0,0080,0000
110 DATA 023C,26A4,0000,0000
120 CALLVOICE(@63,@63,@33,@63,@63)
130 SOUND7,49:SOUND6,5
140 T=148:DEFSTR A-F,R
150 A0="T=T;L16V15"
```

```
160 BØ="T=T;L16V12"
170 CØ="T=T;L16V11Q4"
180 DØ="T=T;L16"
190 EØ="T=T;V1Ø@A15"
200 FØ="T=T;V1ØS1M3ØØØL16"
210 R="R16."
220 A1="O3AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEAD-E
-EA>D-L16EC<GEGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32
"
230 A2="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E2&E4&E32"
240 A3="D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8"
250 A4="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E2&E4R8E32"
260 A5="G4F4E8DR16C16R16E1&E32"
270 A6="R<A4B4>C4D2C4D8&D32"
280 A7="E4&E8&E16R16E8DR16R8C1&C32"
290 A8="F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B32"
300 A9=">E4D4C8<B8R8A1&A32"
310 AA="RA4B4>C4D2E4F8&F32"
320 AB="G4F4E8DR16R8C8&C2.<B8&B32"
330 AC="AB>C8&C2.<AB>C2.&C32"
340 AD="R<A4B4>C4D2E4F8&F32"
350 AE="E1<B4A-4E4>"
360 AF="D-CD-8&D-8<EEAR16BR16>D-R16DR16E
2&E4&E8<A32"
370 AG=">F+FF+8&F+8<AA>DR16ER16F+R16A-R1
6A2..&A32"
380 AH=AF:AI=AG
390 AJ="O3L16AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEA
D-E-E>"
400 AK="L16RE4FR16G8&G8A1&A32"
410 AL="C<AECGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32"
420 B1="O3R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>D-DEA
D-E-E{A}32>L16C<AECER16DR16R8E-32E&E32&E
4"
430 B2="A-32A.ER16R2R4GR16AR16BR16>CR16E
-32V6E8&E16&E32&E8R8V1Ø"
440 B3="R1R2R8<EEG8A-8"
450 B4="A-32A.ER16R2R4GR16ER16GR16>CR16E
-32V8E8&E16&E32&E16R8R16"
460 B5="R2E8DR16CR16<B8&B2.EDC<B"
470 B6="A4>F4G4A4B4G2G8F8V12"
480 B7="G8E8F+32G.B8G8GR16R8A&A1L16"
490 B8="R1R2O3B>CD<B>G8<B8"
500 B9="R1R2>A-32A32<EA>CL24EDC<BAGV1Ø"
510 BA="F4>F4G4A4A-4F8G8A8F8>C8<A8L16"
520 BB=">EC<GE>D8<G8>C<EGR16R8E8&E2.D4"
530 BC="R2FGA8&A4RR8FGA8DEF8<B>C"
540 BD="D2.A4F4G4A8F8>D4"
550 BE="V13D8<A<V1ØEV13>B8E<V1ØEV13>A8E<
V1ØEV13>D8<BV1ØEV14>B8E<V1ØEV14>A-8E<V1Ø
EV14>E8<BV14EBA-ABV11"
560 BF="O4AA-A8&A8E-D-D-R16DR16EABR16>D-
CD-8&D-8<D-D-ER16AR16>DR16ER16L16"
570 BG="DD-D8&D8<F+>D<F+R16AR16>D<A>ER16
F4<A-32A.GR16R8F8&F8<G>G"
580 BH="O4AA-A8&A8DD-D-R16DR16ER16AB>D-<
EA8&A8D-<A>D<A>E<A>AD->D-<E"
590 BI="O5"+BG
600 BJ="O3V6L16R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>
D-DEAD-E-E{A}32<L16V14"
610 BK="AAA8V11>>C8<<G>C>DR16EC<CG>D-&D-
1":BL="C<AECER16DR16R8E-32E.&E4"
620 C1="O3A8.AD-EA>D-<EA>D-ED-8<A8A>A<A>
EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
630 C2="O3A8E8A8EAAAEEA8AB>C8<G8>C8<G>CC
C<GG>C8C8":C4=C2
640 C3="<G8D8G8DGGGDDG8D8A8E8A8EAAAEEG8A
-8"
650 C5="<G8D8G8DGGGDDG8D8E8<B8>E8<B>EEE<
BB>EDC<B"
660 C6=">L8Q3FFFFFFFFFFFFFFFFV12Q2"
670 C7="EEEEEEEEAAAAAAL16A>A<G>G"
680 C8="<F8FFR8FR16R16>C<FF>FCF>C<<G8GGR
8>DR16<GABG>D8F<F"
690 C9="E8EER8BR16R16>E<EE>E<B>EB<A8AAR8
>ER16R16A<AAL24>AGEDC<BL16"
700 CA="F8CCF8CCF8CCA8CCF8CC>A-<FCC>C<FC
CA-GFD"
710 CB="C8CCC8CCC<GBR16R8A8&A8AAA8AAA8EE
G8>G8"
720 CC="F8C8FCF&FFCCFCE8D8<A8>D8<A>D&D<A
A>D<A>C"
730 C="B8F8B8FB&BBFFB8F8":CD="<"+C+C
740 CE=">>E<E8EE<E8E>>E<E8EE<E8E>>E<E8EE
<E8E>E<E>E<E>E<EF+A-"
750 CF="O2A8AA>A8.<AA8AA>A8.<AG8GG>G8.<G
G8GG>G8:G"
760 CG="F+8F+F+>F+8.<F+F+8F+F+>F+8.<F+F8
FF>F8.<FF8FFF>FG<G"
770 CH=CF:CI=CG
780 CJ="O3V9A2A8E8>D-8<A8Q4"
790 CK="V14O4AAA8V11C8C<GB-R16>C>C<<GC<A
8&A8E8A8EA8AEEAAE8"
800 CL=">A>A<A>EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
810 'Dのハ°ートは おとのひび"き
820 D2="O4R8R16V9B32>C.<AV7B32>C.<AR4R8R
16R2R4V15>R8E16E16":D4=D2
830 D3="V6R16D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8R
16":D5="V6R16G4F4E8DR16C16R16E1&E16"
840 D8="V7R16F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B16
":D9=">R16E4D4C8<B8R8A1&A16"
850 DC="V4R16AB>C8&C2."
860 DE="O5R16V6D8<A<V3EV6>B8E<V3EV6>A8E<
V3EV6>D8<BV3EV7>B8E<V3EV7>A-8E<V3EV7>E8<
BV4EBA-AV11"
870 DK="O5V7L16R16RE4FR16G8&G8A1&A16"
880 DL="V3R16C<AECGR16F+R16R8G32A-32&A-4
"
890 E="C16C16C16C16C16C16C16C16":E1="@A1
4V8Y23,ØY22,ØY24,5Ø"+E+E+"SM!16S16SM!16S
16S16R16S16R16R8M!S8SB!16SB!16B!16B!16"
900 E="B16R16B16B16M!SB!4":E2="V14"+E+E+
E+E:E3=E+E+E+"B16B16R16B16Y24,1ØØM!S!16M
!S!16Y24,8ØM!S!16M!S!16Y24,6Ø":E4=E2
910 E5=E+E+E+"MS16MS16R8MS16MS16MS16MS16
"
920 E6=E+E+E+E
930 E7=E+E+E+"B16R16B16B16Y24,1ØØS!M!16Y
24,4ØS!M!16Y24,1ØØS!M!16Y24,4ØS!M!16Y24,
6Ø"
940 E8=E+E+E+E
950 E9=E+E+E+"B16R16B16B16MS16MS16MS16"
960 EA=E+E+E+E:EB=E+E+E+"B16B16R16B16Y24
,1ØØMS16MS16Y24,8ØMS16MS16Y24,6Ø"
970 EC=E+E+E+E:ED=EC
980 EE=E+E+"MS8MS8MS8MS16MS16Y24,12ØM!S!
16M!16M!S!16M!16Y24,8ØM!S!16M!16M!S!16M!
16Y24,6Ø"
990 EF=E6:EG=E7:EH=E6
1000 EI=E+E+"@A12R8Y24,16ØSM!16SM!16R8Y2
4,12ØSM!16SM!16R8Y24,8ØSM!16SM!16R8Y24,6
ØM16M16"
1010 EJ="S!4R4Y24,12ØMS8MS16SM16SM16SM16
SM16SM16"
1020 EK="@A15B!16B!16B!8M!SB!4"+E+E+"B!1
6R16B!16B!16B!8B!8V8"
1030 EL="B!16B!16B!16B!16SM8SM8B!16B!16B
!16B!16Y24,16ØMS16MS16Y24,1ØØMS16MS16"
1040 F1="M2ØØCCCCCCCCCCCCCCCCM22ØØCM2ØØC
M18ØØCM2ØØCM24ØØCR16CR16R8M22ØØC8M8ØØCM1
ØØØCM24ØØCC"
1050 F="M26ØCR16CCM21ØØC8M26ØCC":F2=F+F+
F+F:F3=F+F+F+"M12ØCCR16CM999CCM22ØØCC":F
4=F2
1060 F5=F+F+F+"M21ØØCCR8M1999CCCC"
1070 F="M26ØCR16CCM43ØØC8M26ØCC":F6=F+F+
F+F:F7=F+F+F+"M43ØØC8CCM1ØØØCCCC"
1080 F="M26ØCR16CCM25ØØC8M26ØCC":F8=F+F+
F+F:F9=F+F+F+"M26ØCR16CCM37ØØCM31ØØCM37Ø
ØCM31ØØC"
```

```
1090 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":FA=F+F+
F+F:FB=F+F+F+"M3200C8C8M300CM220CCC"
1100 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FC=F+F+
F+F:FD=F+F+F+F
1110 FE=F+F+"M3200C8C8C8M400CCCCM2300CCC
C"
1120 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FF=F+F+
F+F:FG=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C":FH=F+F+F+F
1130 FI=F+F+"R8M1200CCR8CCR8CCM800CC"
1140 FJ="M10000C4M800CCCCM1600C8M800M170
0CCCCCC"
1150 FK="M800CCC8M2500C8M260CC"+F+F+"M14
0CR16CCM700C8C8"
1160 FL="M700CCCCM1700C8C8M500C16C16C16C
16M2000CCCC"
1170 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,"T=T;L16V9",E0,F
0
1180 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,R+A1,E1,F1
1190 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,"V9",E0,F0
1200 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,R+A2,E2,F2
1210 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,R+A3,E3,F3
1220 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,R+A4,E4,F4
1230 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,R+A5,E5,F5
1240 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,R+A6,E6,F6
1250 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,R+A7,E7,F7
1260 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,R+A8,E8,F8
1270 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,R+A9,E9,F9
1280 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,R+AA,EA,FA
1290 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,R+AB,EB,FB
1300 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,R+AC,EC,FC
1310 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,R+AD,ED,FD
1320 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,R+AE,EE,FE
1330 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,R+AF,EF,FF
1340 PLAY#2,AG,BG,CG,DG,R+AG,EG,FG
1350 PLAY#2,AH,BH,CH,DH,R+AH,EH,FH
1360 PLAY#2,AI,BI,CI,DI,R+AI,EI,FI
1370 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,R+AJ,EJ,FJ
1380 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,R+AK,EK,FK
1390 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,R+AL,EL,FL
1400 GOTO 1190
```

確認用データ(使い方は67ページ)

```
  10>LI20    20>9Q30    30>RG00    40>fn00
  50>q760    60>s600    70>bu20    80>WL30
  90>iM30   100>f930   110>HA30   120>aq40
 130>Lr00   140>j620   150>n520   160>8520
 170>Ae20   180>xN10   190>EI20   200>7840
 210>rZ00   220>xTm0   230>FeH0   240>li70
 250>dsI0   260>l060   270>5k40   280>7v70
 290>jI80   300>SO40   310>DP40   320>IJ70
 330>w050   340>Nm40   350>xC20   360>6tI0
 370>40H0   380>Pm10   390>CtF0   400>pX50
 410>NAA0   420>9Lq0   430>loT0   440>ZE30
 450>FlU0   460>pD70   470>fP50   480>Cd80
 490>Fk40   500>NhA0   510>vo90   520>pVA0
 530>nd70   540>nn30   550>b4N1   560>9Gf0
 570>rhV0   580>JmY0   590>SR10   600>cCV0
 610>Tce0   620>7ES0   630>rCQ0   640>USD0
 650>WGI0   660>t590   670>Fg70   680>eTQ0
 690>WAZ0   700>LcG0   710>XXF0   720>k0H0
 730>bvC0   740>0iS0   750>iUI0   760>n1Q0
 770>9n10   780>1350   790>hLQ0   800>I490
 810>po80   820>vtY0   830>URi0   840>0CZ0
 850>A330   860>Ig91   870>M490   880>u9B0
 890>igu1   900>hs12   910>pWD0   920>RB20
 930>t4n0   940>VB20   950>ZkB0   960>cGi0
 970>uL40   980>vgu0   990>5240  1000>P4v0
1010>gPH0  1020>lFS0  1030>ONh0  1040>0D21
1050>oHC1  1060>BQ80  1070>Ocs0  1080>msD1
1090>C6w0  1100>KIb0  1110>4FC0  1120>iQo1
1130>Af90  1140>5WF0  1150>PvP0  1160>h5I0
1170>Cn80  1180>aI60  1190>R950  1200>RK60
1210>IM60  1220>9O60  1230>0Q60  1240>pR60
1250>gT60  1260>XV60  1270>OX60  1280>Cm60
1290>3o60  1300>sp60  1310>jr60  1320>at60
1330>Rv60  1340>Ix60  1350>9170  1360>0370
1370>p470  1380>g670  1390>X870  1400>RF00
```

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD ★世界初!「こんなかんじプログラム付き」★

ナーヴ・カッツェ(神経質な猫という意味)は結成以来7年になる女性3人組のメジャー・デビュー・アルバムです。ギターとベースの2人はもともと高校の同級生で、まずポリスのコピーから始めたという。で、内容のほうはといえば、いやー、地味だがよい。とくにテクニック的にすぐれたメンバーがいるわけじゃないけど、長年仲良しでやってきただけあってアンサンブルは抜群です。ドラムのフレーズなんかもすべてあるべき位置が計算されていて、日本女性の感覚がはっきりと見えます。歌はベースとギターがかわるがわるリード・ボーカルをとり、コーラスもたくさん使っているんだけど、さわやかな声はベッツィー&クリスという感じ(大昔の女性2人組。パパかママにたずねなさい)。歌詞はすこし抽象的だけど、けっこうシビアです。なんのケレン味もなくストレートにやっているところに好感がもてるということで、名曲「彼方」のイントロをプログラムしてみました。

歓 Nav Katze 喜

ナーヴ・カッツェ
『歓喜』
ビクター音楽産業/3000円(税込)

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="@3606T120V8"
30 A2$="L8BA24B24A24GAGF+EDE4F+ED<BABG2.
ABG2.>"
40 B1$="@3302T120V12"
50 B2$="L8CG>CD4.<A4CG>CD4.<A4CG>CD4.<A4
CG>CD4.<A4"
60 C1$="@1005T120V8"
70 C2$="L8CEGDF+>D<GF+CEGDF+>D<GF+CEGDF+
>D<GF+CEGDF+>D<GF+"
80 D1$="@2406T120V6"
90 D2$="R4B8R8B2"
100 D3$="R4>D8R8D2<"
110 E1$="T120V1@A15"
120 E2$="C!H8H8H16H16H16H16H16H16H16H16H
!16H!16H!16H!16C!H8H8H16H16H16H16H16H16H
16H16H!16H!16H!16H!16C!H8H8H16H16H16H16H
16H16H16H16H!16H!16H!16H!16C!H8H8H16H16H
16H16H16H16H16H16H!16H!16H!16H!16"
130 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,D1$,E1$
140 PLAY#2,A2$,"R20"+A2$,B2$,C2$,D2$,D3$
,E2$
150 GOTO140
```

いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介！

今月のお題

とにかく、がんばるっ！

移植希望ゲーム BEST 20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	126
2	4	シムシティ	イマジニア	PG	95
3	7	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	62
4	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	59
5	5	ファイナルファイト	カプコン	GA	50
6	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	48
7	9	天地を喰らう	カプコン	GA	46
8	2	大戦略III'90	システムソフト	P	44
9	8	ポピュラス	イマジニア	PG	34
10	15	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	23
11	19	ロードモナーク	日本ファルコム	P	19
12	初	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	16
13	12	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	15
14	13	グラディウスIII	コナミ	GA	14
15	19	ルーンワース2	T&Eソフト	P	14
16	14	パロディウスだ！	コナミ	PA	13
17	11	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	12
18	初	ジーザスII	エニックス	P	11
19	初	闘神都市	アリスソフト	P	10
19	初	マスターオブモンスターズII	システムソフト	P	10

■5月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

ども。先月はちょっとがっくりきてたのが、前面に出てしまって、ずいぶん読みにくいものになってしまった。ごめん。で、先月号の記事のことで、いろいろあるから、後でね。

というわけで、今月のチャート。相変わらず、『サイレントメビウス』が強い。『シムシティ』はついに2位に浮上。『ブライ下巻』も3位だ。これはこないだリバーヒルの人に会った時いってみたのだが、「無理でしょうね」とあっさりかわされてしまった。新登場ではガイナックスの『プリンセスメーカー』がすごい人気。これ、不思議なゲームだよね。

『マスターオブモンスターズII』も個人的には期待作だ。私はその昔、『マスターオブモンスターズ』のキャンペーンモードのシナリオまでかいたことある。あれもタケルだったなー。などといろいろ思い出してしまった。ずいぶん機能が拡張されているらしい。

たった1人の男を探して……

さて、先月号の件。ガイナックスからのファックスの件。あれにはいろいろ誤解というか、ちょっとした思いこみがあったみたいである。ようするにファックスが送られてきた経緯が判明したのだ。勘のいい読者はお気づきと思うが、あれは某雑誌の記事が元凶だったのだ。

先月号を読んでない人のためにざっと説明すると、ガイナックスからMSXでは『サイレントメビウス』は出ませんよ、という意味のファックスをもらって、このページの担当者、ようするにぱおぱおが、がっくりしながらそれを掲載したのだ。編集部には突然送りつけられてきたという感じだったんだよね。でも、その中身は某雑誌に対してのものだったのだ。なんと某雑誌では、ガイナックスがMSXターボRを20台購入したとか、移植が決まったとか根も葉もないうわさを書いていたらしい。

で、ガイナックスとしてはいらぬ誤解を招いてもいけない、というわけで、あのファックスを某雑誌に流した。某雑誌に送ったものなら、Mファンにも送らねば、というわけでこの編集部に送られてきた、というのが真相だったのだ。

なんとなく、ガイナックスに対する怒りというよりも、やり場のない怒りというのがあって、あんな文章になってしまった。今回、あの記事をきっかけにガイナックスのプロデューサーの方などにも会って、いろいろ話してみたら、営業上の理由でMSXに移植しないのではなくて、純粋に技術的にガイナックス内部では移植不可能だ、ということがよくわかった。

ぶっちゃけた話、MSXのプログラマが不足しているのだ。

先月号で、移植の可能性はなくなった、と思った人もいると思うが、まだ完全に希望を捨てないでほしい。

これはすべての条件が整った場合の話として読んでほしいのだが、ガイナックスではプログラマがいないのを最大の理由にしているわけだ。あとは仕様の変更、それから98用にひいた絵、つまりロングショットというか、が多かったのでMSXで見せるにはもっとアップにしなくちゃいけないわけで、その3つが重なって、内部では移植できない、といっているわけ。

で、もし納得できるプログラ

ムを組める人がいれば、新たにMSX用に絵を描きおこすことは不可能ではない、という返事をもらったのだ。

いままではどうしよう、どうしよう、と考えているだけだったが、ただひとつだが、希望が見えてきたのである。これならぱおぱおも動きようがある。読者の皆さんにいらぬ期待をいだかせることになるかもしれないが、リアルタイムで進むこのページ、あえてお伝えした。これから数か月、所定の条件を満たしたプロダクションなりプログラマを探してみる。それでうまくいけば移植できる。うまくいかなければ、移植は完全に断念。そういうことになったのである。なんだか、聖杯を求めてさまようアーサー王の騎士になったような気分だ。限られた期限までにある人物を探し出す、なんて。

とにかく、そういうことである。これで結果がどうあろうとぱおぱおとしては、あきらめがつく。全力をつくしてがんばってみるつもりだ。たったひとつの可能性だが、チャンスを与えてくれたガイナックスの方々に誌面を通じてお礼をいいたい。

ありがとう。

今月はこの件で終始してしまった。『サイレントメビウス』だけじゃなくて、ほかのゲームにも目を向けてくれ！　というおしかりを受けている身で、それも十分わかっているのだが、なかなかそうもいかない。ソフトハウスに電話かけるだけならともかく、こういうことをそう何本も平行してすすめられるものでもない。ま、雑誌のなかでも独立採算というか、細々とやっているんですよ。

先月の盛り下がり、反省してます

読者の声、いってみよう。

「『サイレントメビウス』が出ない。とても残念です。でも疑問点があります。ターボRは16ビットで、98シリーズと互角なくらい処理スピードがあり、グラフィック機能だって負けていないはず。『サイレントメビウス』がターボRで出たら、人気のあるソフトだけに、ターボRを買う人も増えるのではないでしょうか。ターボRを買う人が増えれば、ソフトも増える、という繰り返しになり、MSX業界に活気が戻るのではないかと。ですから、もう一度ガイナックスにターボRで出せないのか、聞いてみていただけないでしょうか」。うーむ、タボちゃんね。いまのところ普及台数がねー。MSX2に固執している人も多いことだし、タボちゃんに関してはみんなの声、もっと聞きたいな、と思っている。

でも、『サイレントメビウス』が出ることによってターボRが売れていくんじゃないか、という声は強い。『サイレントメビウス』はそれほどの力を持ったソフトなのだ。

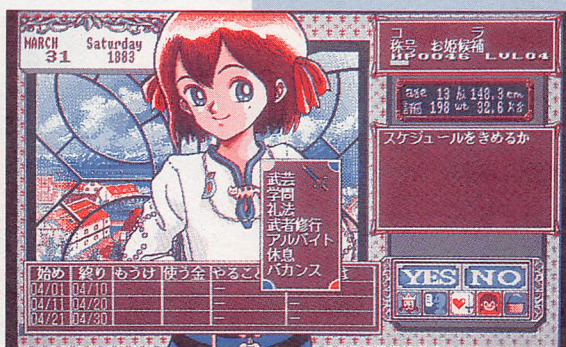
「2万円を超えてもいいから『サイレントメビウス』を出してほしい」。これ、ちゃんとガイナックスの人に見せました。

「移植できない、というなら徳間書店が移植をかってでたらどうですか？　『できない』といわれてよけいにやってみたくなりましたよ」。いちおう話してみます。

「『サイレントメビウス』の件は非常に残念です。しかし、まだあきらめてはいけません。編集部の方、応援しますからがんばってください」。なんだか、今月の展開を読んでいるような葉書だ。恐い！

「『サイレントメビウス』の移植不可能が決定してしまいました。だからといって他のゲームが移植できない、ということはないはず。もういちど『いーしょーくーはまだかいな!?』を盛り上げていきましょう」。確かに先月は完全に盛り下がってたもんね。来月も元気だ!!

ランキング初登場の4本だ!!

プリンセスメーカー

↑ガイナックスの最新作。少女の夢をかなえるべく、立派なお嫁さんに育てるSLGだ。『サイメビ』もいいけど、このゲームもおもしろそう。画面はPC-98版

ジーザスII

↑グラフィック、サウンドとも大迫力のエニックスの新作。あの『ジーザス』のパート2といえば、わかる人も多いと思う。画面はPC-88版

闘神都市

↑いまや大人気の美少女ソフトハウス、アリスソフトから発売されているRPG。うれしいことにMSXへの移植は進行中だそうだ。画面はPC-98版

マスターオブモンスターズII

↑このゲームは『大戦略』のファンタジー版。光栄のSLGにあきた人にもってこい!?　ちなみに『I』はMSXでも発売されているのだ。画面はPC-98版

講師　飯島健男
15回

今月は、先月の「次回のお題」で予告したとおり、みんなから送られてきたシナリオを、どかっと紹介しよう。まとまったものから、アイデアのみのものまでいろいろあったが、そのなかでとくにおもしろかったものをピックアップしてみた。

力強い読者からの企画書公開！

最初はちょっとシナリオとは違うのだが、その手紙を読んであまりにも腹がたったので紹介してしまうぞ。手紙の内容からいって、あえて名前はふせる。関西に住む女の子とだけいっておこう。手紙の内容はこうだ。

彼女は、関西にある某コンピュータ・スクールに通う学生さん。カリキュラムのなかにゲーム関係の授業があり、その課題で企画書を書かされている。手紙によると、その授業の先生（こいつがとんでもねー野郎なのだ）は、本職はゲーム会社に勤めているらしい。それで、生徒に書かせた企画書を集めて、自分の会社に持っていくそーだ。

まあ以上のような話なのだが、彼女の心配は、このコーナーも同じことをしないでください、ということ。あのね、私は怒っちゃうよ。そんなことするわけないでしょ。わたしゃ、かりにもプロだよ。それでおまんまをくっているんだよ。プロっていうのはそんなことは絶対しない。シロウトの人に助けてもらってどうすんの。

まえにもいったと思うけど、ここではっきり断っておくぞ。安心して、シナリオを送ってこい。いいものがあったら、私は率先してそれがゲーム化されるように努力しよう。べつに、金などいらん。みんなの書いたシナリオで、自分がもうけようなんてすこしも思っとらんよ。

それでは、気分もおさまったところで、さっそくシナリオを紹介しよう。

千葉県の村瀬くんから、『男の歴史〜改訂〜』が送られてきた。覚えている人もいると思うが、1月号で紹介したシナリオの改訂版だ。マップが2Dから3Dに変わっている。ストーリーも、前作が不良抗争ものだったのに対して、今回は学園ヒーローものになっている。この2点は、残念だ。まえのほうがおもしろかった。とくにストーリーは、一昔前の学園番長路線をつらぬきとおしてほしかった。非常に残念でしかたがない。

だが、よくなった点もある。主人公が、特定のスポーツを得意としていることだ。このスポーツを選択することにより、パラメータが決定されるらしい。ありがちといえばありがちなアイデアだが、これはひとくふうすると、システム面でも幅広い広がりを見せ、けっこうおもしろいものになるかもしれない。後、主人公は敵を殺さないようにし、半殺しにしていくと直っているが、半殺しという表現のほうが、とっても危ない気がする。何だか変にリアルで、敵を半殺しにしていくヤツがヒーローという学校は、どんなところだろうと背筋が寒くなってしまった。村瀬くんは、もう少し、世界設定をうまくまとめるようにしてからシナリオを書いたほうがいいと思うぞ。

つづいて『あおざめサメオの旅〜父さん救出大作戦〜』だ。これは下で紹介しているので、後でじっくり見てほしいぞ。それにしてもタイトルがおもしろい。こういうふうにタイトルがおもしろいヤツは、たいてい内容もともなっている。こいつはいいなと思ったら、なんと稲垣ではないか！　そうです、この講座初の市販化検討中ゲーム『サイボーグ・ベースボール』の作者である。こいつぁ、ひょっとすると、未来の大物なんじゃないかね？　もちろん、まだまだ粗削り（あらけず）りだが、稲垣はセンスがいい。これで、つぎのシナリオもおもしろいものであれば、彼はほんものだ。つぎのシナリオは、これをさらに越えるものと期待している。と、プレッシャーをかけてしまおう。

で、『あおざめサメオ』がどんなゲームかというと、海の中を舞台にした横スクロール型のアクションゲームだ。どんどん魚を食べながら、お父さん（ちなみに、お父さんはサメザブロウという）を連れ去った漁船を探し出し、救出するというもの。これ、ひとことで表現しようとす

参考▼公開
あおざめサメオの旅
〜父さん救出大作戦〜

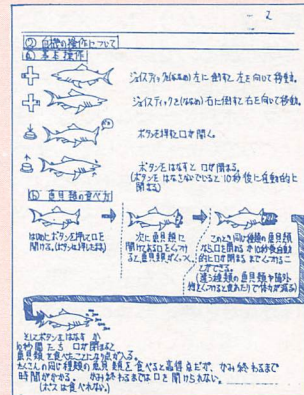
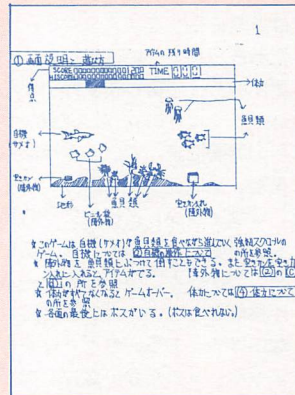
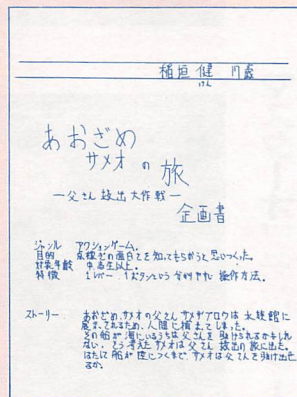
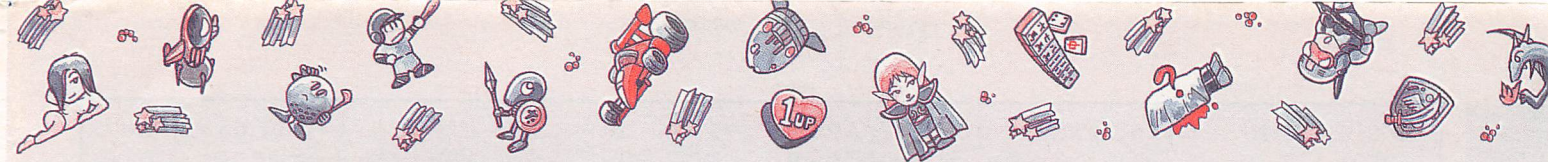
●神奈川県・稲垣健・17才

右に紹介しているのが、稲垣くん直筆の企画書だ。ずっとまえの当講座で企画書の書き方について講義したが、この企画書は合格点だ。表紙にかんたんな説明がつけてあり、読む人のことを考えたものであることがわかる。図で説明をしているところもいい。どんなゲームになるのか想像がつきやすいね。

稲垣健（けん）

あおざめ
サメオの旅
ー父さん救出大作戦ー
企画書

ジャンル　アクションゲーム。
目的　[illegible]の面白さを知ってもらおうと思いつくった。
対象年齢　中高生以上。
特徴　1レバー・1ボタンという分かりやすい操作方法。

ストーリー　あおざめ、サメオの父さんサメザブロウは水族館に展示されるため、人間に捕まってしまった。その船が海にいるうちは父さんを助けられるかもしれない。そう考えたサメオは父さん救出の旅に出た。はたして船が陸につくまで、サメオは父さんを助け出せるか。

今月紹介するのは兵庫県の坂下智くん16才の作品。タイトルは『ワーキング・オブ・ショーギ』というもの。2XXX年の日本では会社間の戦いはなくなり、そのためにそれをしのんで将棋のコマを平社員、係長などと変えて遊ぶようになったという話。新しい将棋のコマの名前やルールを考えてくれている。これはこれでおもしろいのだが、ぜひ坂下くんにやってほしいことがある。それは近所の図書館にぜひ行くことだ。そこで、将棋の本を片っ端から見てほしい。できれば、百科事典で「将棋」の項を開いて読んでほし

るとなかなかおもしろさが伝わらないかもしれない。けれど、同じ種類の魚でないと、つづけて食べられない(サメオは、いったん口のなかに魚をためこむことができるのだ。このとき、ほかの種類の魚をくわえると、食あたりを起こすらしい(ずいぶんとグルメなサメだな)とか、海底に落ちている空き缶をゴミ箱に捨てる(地球を大切に／)とか、単純に遊べそうでよい。

ただ1つ気になったのは、ボスキャラの倒し方だ。サメオは、障害物(スーパーボールや卵)を飛ばして攻撃することができるらしいが、障害物がないときはどうやってボスキャラを倒すのだ。ふつうの魚は食べられるが、ボスキャラは食べられないどころか、触れただけでもサメオの体力は下がってしまうそうだから、障害物がなかったら(もしくは使いはたしたら)、ボスキャラを倒せないぞ。そのへんの説明を、もう少し詳しく書いてほしかった。後、ボスキャラについての紹介が1つもなかった。これは、ギャグっぽいノリがあるから、どんなボスキャラがいるのか、期待してしまうだろうね。そんへんが残念だったな。とにかく、稲垣は期待できる人物だ。私が保証するぞ。

つぎは、広島県の池田慎二くん14才の作品『龍司伝』だ。筆ペンで書かれたタイトルは、ヘタであったが迫力があってよかったぞ。縦スクロールのシューティングなのだが、面クリごとにストーリー・モード(RPGの町のなかだと思ってくれ)があり、仲間を増やしていける。最高20人もの仲間ができるそうだ。彼らはシューティングの部分でオプションとして活躍してくれる(けっこうかわいそうな仲間たちだな)。おもしろいと思うが、このオプションが仲間ということは、オプションがやられると仲間が死ぬのかな。

まあ、アクション系統のゲームの場合、自機は死んでも生き返るというのが鉄則だからしかたないが、ストーリー部分というのがあると、そうはいかないぞ。きっちりしたストーリーを見せようと思うのなら、死んでも死んでも生き返ってしまう、というシステムはちょっといただけないものになってしまう。また、せっかくストーリー・モードをもうけても、ただの仲間探しを行うだけのものだったら、プレイヤーはかったるいだけだぞ。そのへんを、もう少し考える必要があるな。がんばってくれ。ストーリー・モードはただあればいいというわけではないのだから。

それでは最後の作品だ。新潟県の中沢隆一くん18才の作品。タイトルは未定だが、人間育成のシミュレーション。プレイヤーが悪魔になり、1人の人間を悪人として育てあげるという内容。アイデアはおもしろいが、これを実際にゲーム化したらいろいろ問題が起きそうだ。

もしも、これが商品化され、このゲームにはまる人間がいたら、私はあんまりお友だちになりたくない。だって、発生するイベントが暗いものばっかりなんだもの。学校でいじめがはやったら、見て見ぬふりをするとか、育成していく人間の親を離婚させたり、殺したり、かなり危ない。ブラックユーモアにしないと受け手は嫌な気持ちになるぞ。アイデアはおもしろいが、テーマが悪い。彼はべつに悪人を作るというのにこだわっているわけではなく、単純に人間を作りあげるゲームをやりたいみたいだから、どこかに救われる要素がほしかったな。

じつは、これはいま自分が作っているゲームのテーマなんで、あえてこれ以上のコメントは避けたい。人間を作るゲームは、神に対する冒瀆(ぼうとく)なんでしょうか、と中沢くんは聞いてきたが、もしそうだったら、すでに私はおかしている。ゲーム・デザイナーは、その世界において神なんだから、べつに心配することはないと思うよ。

ちなみに、そのゲームは『マイライフ・マイラブ』というファミコンのゲームだ。人間の一生をシミュレートしたひと味違うシミュレーションになっているのだが、やはりほんとうの人生になかなか近づけないものだ。グラフィックは『少年アシベ』の森下裕美さん。女の子でも気軽に遊べる、けっこうかわいいゲームになってしまった。7月ごろ発売だと思うから、興味のある人は1度見てね。

それから、最後に1つお願いがある。よく、シナリオと一緒に返信用の封筒や切手を同封して、感想を送ってくださいというものがあるが、悪いが個人的な感想は送れない。送ってあげたいのはやまやまなのだが、私も仕事をしているもんで忙しいのだ。だから、せっかく切手を同封してくれても返事は出せない。暇になったら書くかもしれないけど、それはそれでいつになるかわからないからね。この場を借りて謝ります。ごめんなさい。それでは、また来月。

次回のお題

もう、これは書きたくないな。書くのに気がひける。ここに何かを書くということは、来月みんなはそれに対して期待するだろうし、その期待に絶対に応えるという自信がないし……。とりあえずのびのびになっているゲーム・デザイナーの七つ道具を書きたいと思う。あ、いまどうせ来月は裏切られると思ったでしょ。そんなことないぞ／　といい返せない自分が悲しい、なんてね／

- 3

©障外物の使い方

はじめにボタンを押して口を開ける(ボタンは押したまま)

次に障外物に開けてる口をくっつけると障外物がくっつく。(このとき、もう1つなにかをくっつけようとすると両方とも消えてしまう。わざとじゃまなものを消すこともできる。)

ボタンをはなすと障外物がとんでいく。これを利用して魚貝類にダメージを与えたり、アイテムを出したりする。(飛び方、飛ぶ速さ、あたったときの威力は障外物によって違う。)

ⓓアイテムの出し方

中へ入れる

はじめに空きカンを口にくっつける。

そしてこの空きカンを途中に置いてある空きカン入れに、うまくコントロールして入れるとアイテムがでる。

そして出てきたアイテムにふれるとアイテムが使える。

- 4

③障外物、アイテムの紹介

ⓐ障外物紹介(一例)

名前	飛び方	飛ぶ速さ	威力	特徴
空きカン		中	小	アイテムを出す。(空きカンの色によってアイテムが違う。)
ビニール袋		遅	中	自動追尾する。
岩		速	大	これを持つとおもいので自機が下に行ってしまう。
スーパーボール		速	中	地面ではずむ。
たまご		中	大	あたると爆発する。地面にあたると穴があく。
空きカン入れ		遅	大	まっすぐ飛んで行く。空きカンを入れるとアイテムが出る。

ⓑアイテム紹介(一例)

ゴールド入れ歯(金の空きカン)	違う種類の魚貝類でもいっしょに食べれる。(食あたりしない。)時間制限あり。
シルバー入れ歯(銀の空きカン)	同じ種類のものならなんでも(障外物も地形も)食べることができる。(しかしこれを使っているとアイテムを出したりすることができない。)時間制限あり。
腕(赤の空きカン)	体力回復。
ドーピング(青の空きカン)	スピードアップ(無限)
薬(白の空きカン)	スピードダウン。
得点(緑の空きカン)	得点が入る(減る)
億, 万, 千, 百, 1	左から プラス 1億, 1万、千, 百, 一点
ー億, ー万, ー千, ー百, ー1	左から マイナス 1億, 1万, 千, 百, 一点 どれがでるかは わからない。

- 5

④体力について。

体力の上限値

自機の体力

★体力の上限値は、点数が高くなると上がる。

★体力が減るのは、食あたりをおこしたとき、魚貝類、や、ボスの攻撃をうけたとき、はりのついている魚貝類(はりせんぼん等)やボスにふれたとき、ふぐを食べたとき(しかしふぐは点が高い。)、自機と同じさめの仲間(はおじろざめ、あおざめ、しゅもくざめ等)を食べたとき、など。

★体力は、アイテムをとる、または、ボスを倒し、面をクリアすると回復する。

⑤点数について。

★点数が高くなると、体力の上限値がどんどん上がっていく。また、ボスを倒したとき、点数が高ければ高いほどいい情報(かくしステージのいき方や、次の面のボスの攻略、点稼ぎのテクニックなど)を教えてくれる。点数が低いと、たいした情報しか教えてくれない。

★点が減るのは、得点のアイテムのマイナスのほうを取ったとき、さめの仲間を食べたとき、など。

投稿ありがとう

い。いまの将棋の形になるまえは、それこそいろんなルールがあったし、マス目の数もいまより多かったこと、それにルーツは日本ではない、てことがわかるはずだ。さらに大昔は竜なんかもコマの1つにあったのだ。どんどんひもといていくと、中国の神話や風習なんてものにも出会えるに違いない。たまには身近なゲームについて改めて知るのも悪くないと思う。そういうわけで、また作品まってます／

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中／ 応募要項の詳細は76ページ

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第15回季間奨励賞
7月号から9月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFP部門奨励賞とあわせて10月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定。

●第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用

☆郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎／)のオリジナルプログラム。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。このコーナーでは特別に称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。くわしくは107ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

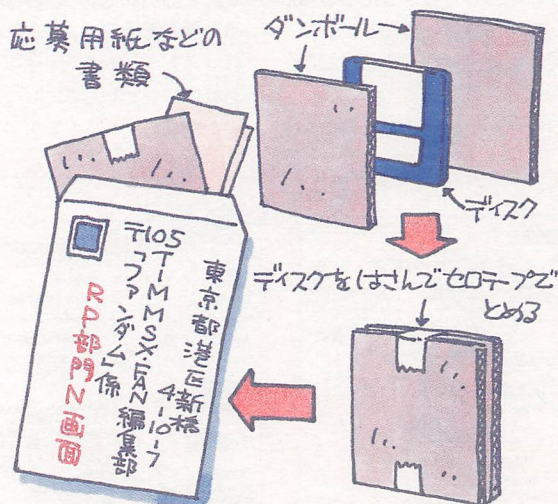
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中／　詳しいことは　104ページを参照。

●理想的なディスクでの応募方法

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1－② □－○	1ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) 4その他( )
作品名	[ファイル名：]	
氏名	フリガナ ( )歳 男・女	ペンネーム ＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ 都道府県	
☎	ー ー	投稿日 1991年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ **はい** [雑誌名]

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ **はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
[ツール名]
[ロードの方法]

投稿ありがとう

3月期整理分(6月分採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、6月号掲載選考のために3月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●北海道
FLYING　他①/清野一彦
●青森県
くるまのレース/鳥谷部達也
LAST FANTASY/新谷貴幸
●岩手県
競馬/中崎孝司
●福島県
ディスク内容量/橋本道弥
●栃木県
トマホーク発射!/沼尾弘志
●群馬県
OFKYS/岡部光生
●埼玉県
CLFORS/鈴木喜春
M-FIGHTER/安藤勝彦
●千葉県
Oh!　デカI円玉　他③/蒔田茂幸
MSXturboR用 CPU Changer/斎藤友昭
鬼平半か丁　他⑤/川井一夫
ICE BATTLE　他④/浅井将史
DARKNESS/伊藤毅
●東京都
NINE BOXS/小出俊夫
Gravitation/遠藤祐
フロムA/高木浩之
3色おせろ/小出俊夫
PLANET WAR/中司敦久
●神奈川県
STICKテスト/本間純一
?/芝崎仁
KILL YOU!　他①/赤崎和弘
The tomb of WIT'Z/神田直浩
JUMPERの挑戦/草薙昭彦
●山形県
TANX/尾形純
●長野県
CAR FIGHT　他2/木内靖
かんたんモニタ/青木圭一
●新潟県
HYPER CHECK SUM/丸山清貴
RGB-W/鈴木幹也
DEAD LOCK/中沢竜一
●富山県
ハイパーサブトラクト/中村開己
●石川県
I Feel ……　他②/俵広明
●福井県
PUNCH DRANKER/武内孝修
●岐阜県
YOU AND THE ～　他①/篠原修
3×24/柴田耕治
金庫　他①/堀将
●静岡県
スカイジェット　他②/稲木雅人
UFO着陸/吉岡理子
●愛知県
Face君　他①/竹内久彦
ことばあそび　他①/白木伸征
●三重県
早い者勝ち/菊川知浩
FIGHTER KEIICHI II/小林由幸
For Peace/島幸司
●滋賀県
しかく/安田亮
●京都府
ダンジョンフライヤー　他②/岩橋卓也
●大阪府
BOMBER!　他③/斎藤昌志
死にかけ0秒前/住吉貴志
パネル・バトル/矢野真士
?/遠藤吉紀
BTM/芝田雅樹
Battle/羽原康成
FOSK BALL/田原克俊
ボンボン突撃隊/吉村一真
超隕石/花畑次郎
●兵庫県
BASIC PROGRAM LOADER/矢野孝次
サイノメを当・て・て!　他①/高井昌己
NUMBER　他①/長谷川誠
Difficult Landing　他1/松岡一孝
●奈良県
スクロールパズル/二宮靖智
PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1/和田洋征
●和歌山県
カメレオン　他②/中西英之
●岡山県
ぱぷるだよーん!/佐藤宏行
●広島県
ボイすてやめよう!　他②/岡村誠志
ふえあ　他①/神田里志
FORTY-ONE/國本哲滋
気孔法　他1/杉原守
大回転/出島裕和
●高知県
BRIDGE/山本哲
●福岡県
多色刷りキャラクタエディタ/青柳未来

AVフォーラム

●北海道
ネオン/小倉和秀
無我の境地へ/中野靖治
ラーメン/奈良部修
レーザー/田中勝也
今日未明、動物園からチーターが～/佐藤貴行
●青森県
PAC-MAN　他①/駒木根直之
いけいけ!　ハングライダー/大舘洋昭
●岩手県
イラクが～　他3/中崎孝司
●宮城県
ティロリー/浅間慎一
地震だ!!　他②/三浦伸之
●福島県
名も知らぬ虫の声　他①/赤間孝
●茨城県
オープニング　他④/羽島喜代志
●栃木県
いまどきのニュース/佐藤弘幸
●群馬県
パニックゥ!　他①/堀本大介
床屋/峯岸大介
●埼玉県
宇宙へ/梅沢貴
ランペルールにちなんで　他①/野村周平
人工衛星/木下玲
This is a bomb!/吉田拓生
●千葉県
豆の木　他②/橋本和信
かってだね/佐藤立規
映画館で映画が始まった～/草野英将
だだだだだ!/戸田龍之介
うず/児玉雅之
P/松永貴志
●東京都
F-マイナスI/武内伸一
銀河/石神健
筆箱/植田淳
てんめつ三角丸/堀口恵悟
気合砲/赤川正則
ジャクソン5/広田敦
ひげきのとび下り自殺/山下知広
ニュース/高木浩之
心にのこるあの映像　他②/竹中智
●神奈川県
北東西南　他2/平澤伸一郎
ストロー/間瀬雅弘
電子時計(めざまし付き)/北野圭介
超ミクロの世界/徳田武亮
●長野県
波　他④/木内靖
●石川県
コーラ/中井勝利
酢ッすっス/浦川貴博
●福井県
波平の波だ/浜岸雄
●岐阜県
ニュウニュウMFAN　他②/長瀬孝司
●静岡県
フセインの最後/鈴木三明
●愛知県
バーコード　他①/白木伸征
こっきのはなし　他②/辻村尚史
モンシロチョウ　他①/小林丈之
速ほう/長山博一
ニュース速報/西江哲也
●京都府
誰もいない砂浜　他①/北仲友和
●大阪府
歯ブラシ/栗田良
銃撃戦/坂口豊
黄金のパイプ/田中健二
7時のニュース/射場博之
巨大魚雷　他⑤/森津正臣
●兵庫県
地図の温泉マーク/山根周作
ヤーレン・ソーラン/石田敦英
景清ちゃま/池田雄輔
にゃんぴ/長谷川誠
恐竜のしっぽ/将積健士
カラスのあしあと　他①/井上雄矢
●奈良県
天気予報・気圧配置　他2/千葉全学
●鳥取県
ニュース速報/北尾幸生
うー/白岩裕幸
●島根県
みじんこパブ/三島靖彦
●岡山県
卓球/武田昌也
ブレンビー　他⑤/藤井久生
7時のニュース/島本達夫
●広島県
SPACE WORLD/神田里志
人魚/藤井和也
●山口県
はなをかむ音/光井聖二
●愛媛県
御色製造機　他③/山崎充
●福岡県
アンテナがこわれたテレビ　他①/宗浩太郎
ふえつづけるM・FAN/大塚裕一
豆電球/恒富耕治
ニュー酢/大塚裕一
●佐賀県
悲しい失恋　他①/大橋一範
●熊本県
飾まれる体　他②/村田猛
●鹿児島県
十分でおねがいします/浜田雅俊

FM音楽館

●北海道
木/米村聖次
草原/新飯田俊
●青森県
悪魔の風　他④/安田雄也
聖域のほこら　他⑤/大庭正仁
●福島県
FRAY　他③/三浦康之
●茨城県
『スプラッターハウス』よりジェニファーのテーマ/平田誠
●栃木県
君をのせて　他②/相馬光孝
●埼玉県
DRIVE GAME RHAPSODY　他③/岩本圭介
●千葉県
パロディウスだ!　他①/千田剛
●東京都
Let's Go!!/山本大地
ザース　他①/佐々木良介
ライアン　他⑫/伊藤聖夫
華麗なロシアの踊り　他①/藤崎朝也
イース　他②/竹中智
マトーヤの洞窟/大沢謙太郎
●神奈川県
少年時代　他①/鈴木朝夫
『ファイナルファンタジーIII』よりチョコボくん　他3/泉田武史
●岐阜県
ラジャ・マハラジャ　他⑤/加藤辰哉
●静岡県
リリア　他③/武山正志
●愛知県
GAME OVER　他⑩/松田勝
ガリウスの迷宮　他②/奥田直也
●三重県
最後の悪夢/小林由幸
●大阪府
スナッチャー/土谷弘志
イース　他⑥/鳴尾篤彦
●兵庫県
夜明け/長谷川誠
『イースII』より家　他④/西村洋介
●奈良県
パロディウスだ!/吉田隆彦
●鳥取県
メヌエット　他②/安部匡史
●広島県
清き癒しの泉　他②/出口智秀
●山口県
哀愁のトワイライト　他④/伊藤彰司
●愛媛県
不思議のほこら　他②/地本勝
●福岡県
人生いろいろ　他①/江頭良一

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●群馬県
南風まろん　他①/山下桂之
●埼玉県
無題/加藤真
●千葉県
ナ・ン・バ/佐藤幸一
●東京都
カオ/伊藤直輝
●神奈川県
無題/中村和洋
●岐阜県
女とある種の有機物/中原智
●京都府
春が来た!/三浦一誠
●大阪府
無題　他①/橋田篤史
港のヨーコ/山本俊
●奈良県
Thanks小山♡/村上義弘
●鳥取県
BIRD　他①/猪口亮
●香川県
敬礼!/石井仁
●佐賀県
ガンダム　他③/菊地哲
FIGHT!　他①/岡田祐介
☆紙芝居部門
●東京都
ケットウ/伊藤直輝

ゲーム制作講座

●宮城県
魔界八犬伝/吉田良
●福島県
スライムライム/稲川千鶴
●神奈川県
FUTURE/岡本慎一郎
●大阪府
WE!! ZARDS/植野徳仁
●奈良県
Vanity Fair/榊原眞樹

THE LINKS INFORMATION PAGE

楽しいOFFレポートとリフレッシュのお知らせ

ゴールデンウィーク中に各地でOFFが開かれた。
そこで、今回はそのなかから2つをレポート！

OFFに参加してあのコの顔を見てみたい!!

ちょっとまえの3月号で1度紹介したけど、日頃通信を通じて知り合った仲間と実際に会おうというOFF(OFF LINE MEETING)について、もう1度紹介したいと思う。

なぜかというと、ちょうどゴールデンウィーク中に、各地でOFFが開催されたからなのだ。通信上でしか知らなかった相手と直接会って、しかも遊んでしまうというのは『ねるとん紅鯨団』を体験しているような、どきどきする楽しさがある。実際にやってみると、やみつき的なものがあるのだ。だって、ふだんメールで、話をしていると、気の合う子って自然とできるわけで、もしその子がうんとかわいい子だったりしたら……なんて思ったりするではないか。不道徳というかもしれないが、それが人情というものと、ゆるしてほしい。

さて、今回はそのなかで、2つを選んで紹介したいと思う。

1つ目は、たぶんみんなのいちばん気になる女の子中心のOFF。2つ目は、テーブルトークRPGを研究しようというOFF。どう、どっちも参加してみたいでしょ。写真をみると、なんだかみんな楽しそうだもんね。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

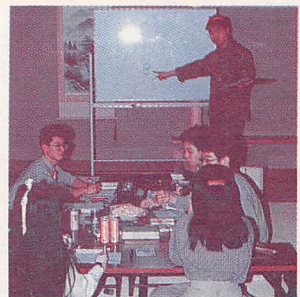
毎週月曜日（21：00～23：00）	●チャット『おーい、バブルスくん！』 Bam！ネットのなかで、毎回テーマを決めておしゃべり。参加するほうが楽しいに決まっているけど、のぞいてみるだけでもおもしろいぞ。10日「ボクの出番だ！特派員チャット」、17日「のんびり、フリーチャット」、24日「ふしぎ、不思議仮面チャット」。
毎週火曜日（21：00スタート）	●ネットワークラリーゲーム『ミッドナイトラリー』 全国いっせいスタートでラリーゲームを行う。ゲームはオフロードもある長距離ドライブもの。誰がいちばん早くゴールにたどりつけるかな。
毎週水曜日（21：00～23：00）	●今月の『二者択一！』 どっちがいいか、優劣つけがたいものをみんなで話し合おうというもの。今月のテーマは「スーパーファミコン対メガドライブ」。どんな意見がでるか楽しみ。
毎週木曜日（18：00～20：00）	●チャット推理ゲーム『ズバリ!!　そうでしょう』 ある言葉から、あるものを当てるゲーム。2時間以内にいくつ当てることができるかな。優勝者には賞品が進呈されるぞ。
毎週金曜日（21：00～23：00）	●チャット『いかにもワタシはビギナーズ』 初心者を対象にしたチャットの練習のためのコーナー。だから、ベテランさんは1人もいない。失敗しても平気なのだ。気がねなく参加してね。
毎週土・日曜日（21：00～23：00）	●『仕事の達人にしひがし』 実際に仕事をしている人たちに、いろんなことを聞いてみようという企画だ。意外な実情がわかったりしてけっこうおもしろい。まだ学校に通っている人には、将来を考えるのによい機会かも。

Lemon Sight OFF

もともと某女性雑誌とリンクスのタイアップで始まったLemon Sightなのだが、そのキャンペーン期間も終わったにもかかわらず、女の子がワサワサいるのが特徴。だからOFFも女の子がやってくる。すると男の子もいっぱいやってくるというわけ。で、今回のOFFは4月28日(日)に、東京の豊島園という遊園地で開かれた。朝10時に練馬駅で待ち合わせていざ遊園地へ。遅れてきた人もいたけど、総勢8人がそろってフライングパイレーツや、コークスクリューに乗って大忙し。レモン3人組の女の子たちは、フライングパイレーツが苦手だったようす。通信上では見られなかった女の子らしい面を見せてくれたのだ。

↑豊島園のまえで。ゴールデンウィークで人が多かった！

RPGすくぅるOFF

さて、こちらも4月28日(日)に開催されたのだが、場所は九州の福岡市。8人が参加し、テーブルトークRPGを楽しんだ。なんと名古屋からかけつけた人もいて、OFFがいかに楽しいものかという証明みたいな感じだ。机の上をみると各地のおみやげを持ちよってるのがわかる。家庭的なふんいきだね。

↑立ってるゲームマスターはLEoさん

注目 THE LINKS INFORMATION PAGE リフレッシュスタートのお知らせ!!

さて、すでに気づいている人もいると思うが、めいおう星通信の初メール紹介は、今回からなくなった。来月からは上で紹介しているOFFを取りあげたいと思う。であるから、リンクスの会員の人は、ぜひ写真などを編集部に送ってきてほしい。また、リンクスで話題の人物や現象にスポットをあてた徹底レポートも行う。というわけで、次回は人気絶頂のテーブルトーク『リーパボーク』の予定だ。

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

大募集!少年誌初の快挙!!

大賞賞金 200万円

大賞————1名
賞金200万円+賞状 記念品

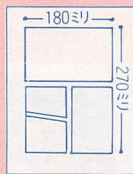
入選————2名
賞金各100万円+賞状 記念品

佳作————5名
賞金各20万円+賞状 記念品

★奨学金制度　★即決月間賞

ストーリー部門
アクション、SF、学園、スポーツものなどどんなジャンルでも可。キミの熱い想いをマンガで表現してみろ!!

ギャグ部門(4コマ大歓迎)
爆笑、不条理、ほのぼの、パロディなど、人生を笑いにかえてしまえ!!　4コマもドシドシ送ってくれよな!!

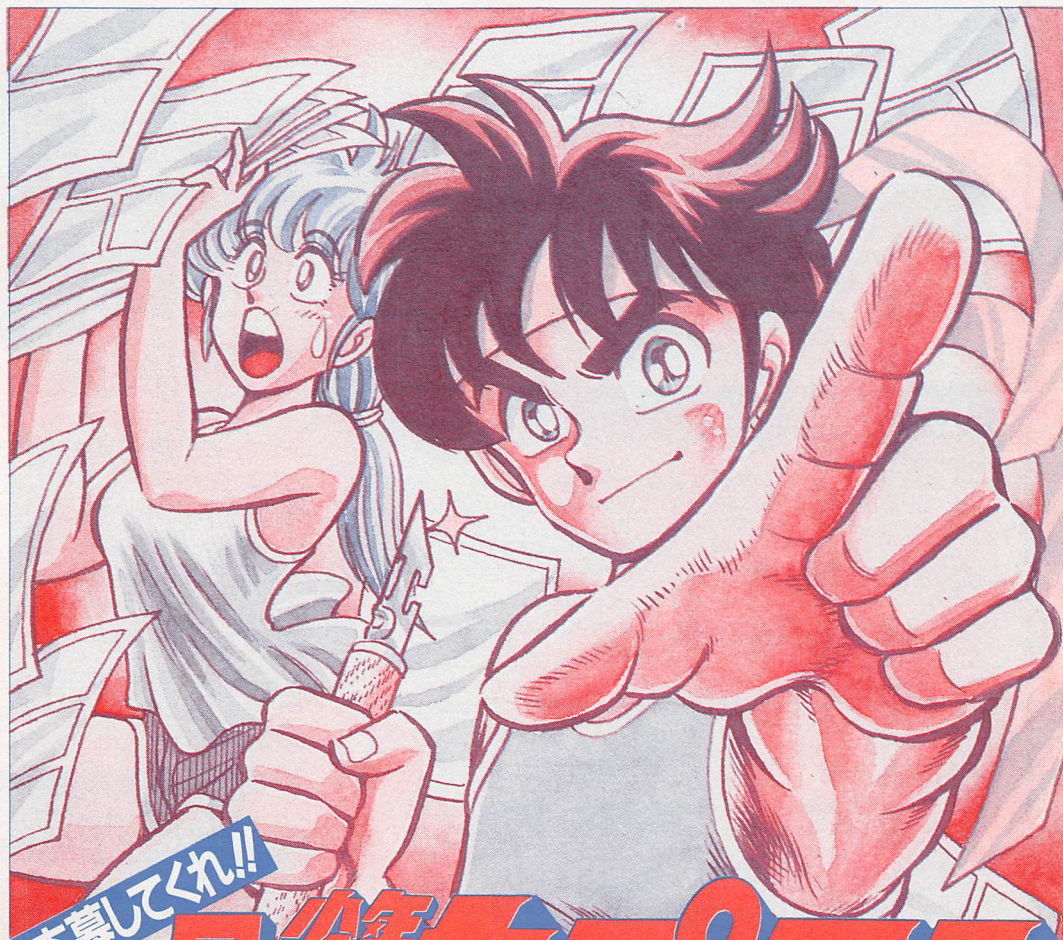
応募のきまり

▶原稿サイズ

★プロ・アマを問いません。(他の新人賞で受賞された方でもかまいません。)
★原稿サイズは右図の通り。タイトルやネーム(セリフ)は鉛筆で書き、原稿には通し番号を!!薄墨不可!!
★ストーリー部門は24ページまたは32ページ、ギャグ部門は16ページ、4コマなどのコママンガは10本まとめたもので未発表作品にかぎります。
★最終ページの裏に〈住所〉〈氏名〉〈ペンネーム〉〈性別〉〈年齢〉〈電話番号〉〈職業〉を明記。
★原稿返却を希望する人は、あて名を書き切手を、貼った返信用封筒を同封すること。同封されていない場合は編集部で処分いたします。
★あて先は——
〒105-55東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　月刊少年キャプテン編集部
第1回「TOKUMAコミック大賞」各部門まで
★選考結果については、月刊少年キャプテン'92・1月号('91・11/26発売)誌上で発表します。

★なお、受賞作品の出版権、上映・上演権、映像化権などの諸権利は、徳間書店に帰属するものとします。

ガシガシ応募してくれ!!

月刊少年キャプテン

選考委員
新谷かおる先生/ゆうきまさみ先生/島本和彦先生
高屋良樹先生/小林よしのり先生(順不同)

徳間書店

ついに誕生!!

視力回復

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

アメリカから上陸。全米で利用され話題となる!新しいトレーニング公開!

視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視も訓練したい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

体験マンガ

⇦A男くんの場合

案内書を無料で、お送りします。

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ〜ナラ。この方法を体験してみませんか!

体験者の喜びの声

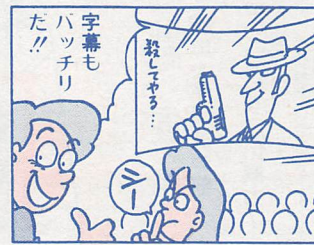
以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。(加藤健二・20歳)

メガネをかけるように言われましたが、雑誌の広告でこのトレーニングのことを知り、始めました。みるみる回復し、今では、まったくメガネの心配はいりません。ホントに良かった!(佐藤進・12歳)

住所・氏名・年齢・電話番号を名記し上図の要領で送ってください。

「案内書送れ」
●〒住所
●氏名 ●年令
●電話番号

41円

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本視力回復協会
F298係

●このプログラムの開発者のご略歴●

ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

お急ぎの方はお電話で!!☎東京03(3318)6111代 ●受付:朝9時30分〜夜9時 年中無休

日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

この強力な方法に敵はない！
無駄な学習時間は必要ない。
一年分の勉強を超短期間に解決！
無駄な勉強はやらせない！
主要5科目丸暗記！

合格を求める万国の受験生はすべて私についてきなさい。

主任講師
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

これが会員10万名の栄光ある合格者だ!!

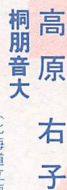
加藤範子
跡見学園国文科
（日大桜ヶ丘高卒）

成功したのはこの方法だけ

受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にピッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。

山岡信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョットすごいな。

高原右子
桐朋音大
（北海道立南高卒）

音楽人間にも応用できた！

音大の入試科目が、音楽の理論や実技だけじゃないと知って、大あわて！問題は英語でしたが、英単語を覚えるために、暗記法にすがりました。結果は大成功！こんな音楽人間を救ってくれたこれは、ホントに〝女神〟のようです

武南宏治
東京大学理I類・慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でハスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

江口尚美
日大二高
（杉森中卒）

ゲーム感覚で勉強！

ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコー！世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロイのなんのって。勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいれたのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ。

山田和範
早大商学部・中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

MSX・FAN7月号ハガキ

きりとり線

スーパー暗記法™

スーパー暗記法が君の暗記力を徹底強化!

●大学受験コース
●高校受験コース
●資格取得 社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

注・この最強の受験テクニックは学校では決して教えてくれない必勝合格方法です。

スーパー暗記法の前では合格に立ちはだかる壁は完全にクズレ去った!!

すべての受験生諸君に告ぐ!! もうこれ以上無駄な努力と時間をついやす必要はなくなった。合格の栄光はひたすら努力した者のみが勝ち得るものではない。時間と暗記力をいかに効果的に使ったかが勝利を決するのだ。そこで、暗記で決まる現代の受験体制を、大脳心理学を応用し、徹底的に研究、開発されたものがこの「スーパー暗記法」である。主要5教科各科目のテキストに従がい、この方法をマスターすれば、受験用英単語をすべて、歴史年表などは必須項目を全暗記、今までの数倍はカルく覚えられる。しかも一度覚えた内容は決して忘れることはない。だから問題を出されたとたん条件反射で即解答できる、つまり、テストを見れば自然に答が出てくるのだ。かといって方法は至極簡単。ちょっとしたヒントでだれでもできることだ。これは奇跡などではない。会員10万名がすでに体験した事実なのだ!

今、詳しい資料を無料で進呈中だ。さっそく申し込んでいただきたい。そうすればきっと合格の栄冠へ大きく近ずくことになるだろう。

諸君の健闘を祈る!

- 受験用英単語をラクラク習得!
- 数学の公式なら通学中で充分!
- 膨大な漢字量もアッという間にOK!
- 長文読解なんかはまるで絵本!
- 歴史年表なんかもバッチリ!

案内書無料急送

☎東京03(3318)6111
受付/朝9時30分~夜9時 年中無休

日本進学指導センター
〒166
東京都杉並区成田東4-36-15

左のハガキをポストへ!

THE LINKS

ああ、もっと興奮したい！

「ゲームファンの悶え(もだえ)」

もう、ヘタなんだから……

…とは言われても…

ええいクソ！
またエラーだ

♥わがままな私たちのヒーローを待ってます。

だってゲームがしたいんだもの。どこにも売ってないオリジナルゲームがバンバンできるのがザ・リンクスの魅力なのに、もっと腕に自信のある人(…特に男の子♥)が入会してくれなきゃつまんない。投稿ゲームは絶対ダウンロードして、友達同士とボードであれこれウワサしちゃうから。私って、わがまま?でもいいもん。こんな私たちのヒーローを待ってま〜す。

♥知らなかったでしょ。ほかにもこんなコトやってるよ。

たとえば、おなじみソフトハウスのスタッフの皆さんと等身大で話ができる「ソフトハウスラボ」。『コンパイル』『マイクロキャビン』『ハミングバードソフト』『リバーヒルソフト』の各コーナーに、新しく『TAKERU』コーナーが加わって、話題沸騰中よ。ほかにもturboRユーザーには、専用の情報交換コーナーがあるのよ。高速CPUの活用法とかなんとか、A1STの性能をもっと発揮させるんだって、みんな真剣に取り組んでるみたい。まずは、番組型メニュー「チャンネル∅」から、アクセスON！

♥今、あなただけに、秘密の特典…

今、MSX・FANを読んでるあなただけに、秘密の特典が！このページ右下の資料請求券をハガキに貼って、入会申し込みをすると、6ヵ月分の基本料金3000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできちゃうの。—と、実はもっとすごいのはネ…。今ならパソコン通信に必要なザ・リンクス専用モデムが無料でもらえるんだから。とにかく、今をのがしたら、絶対後悔するからね！

(資料請求・お申し込み)右の資料請求券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送って下さい。

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット㈱ リンクス事業部 〈お問い合わせ〉0120-251-063

資料請求券
MSX.f

ゲームボーイ。は任天堂の商標です

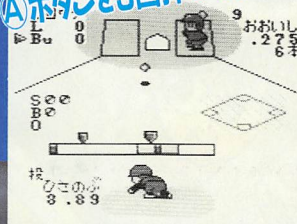
GAME BOY

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修 監修

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナント レース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

Ⓐボタンを3回押して投球

バー方式投球法

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

対戦型

1人でも遊べます

バッターの裏をかけ
新体験・リアルピッチング

8月発売予定

ゲームボーイ

スポーツ

予価4200円(税込)

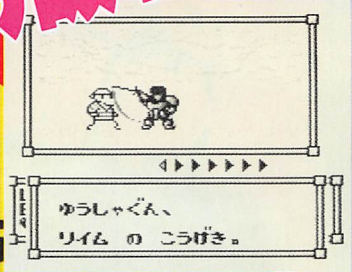
制作:徳間書店インターメディア株式会社

発売:株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

☎03-3433-6231

●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください

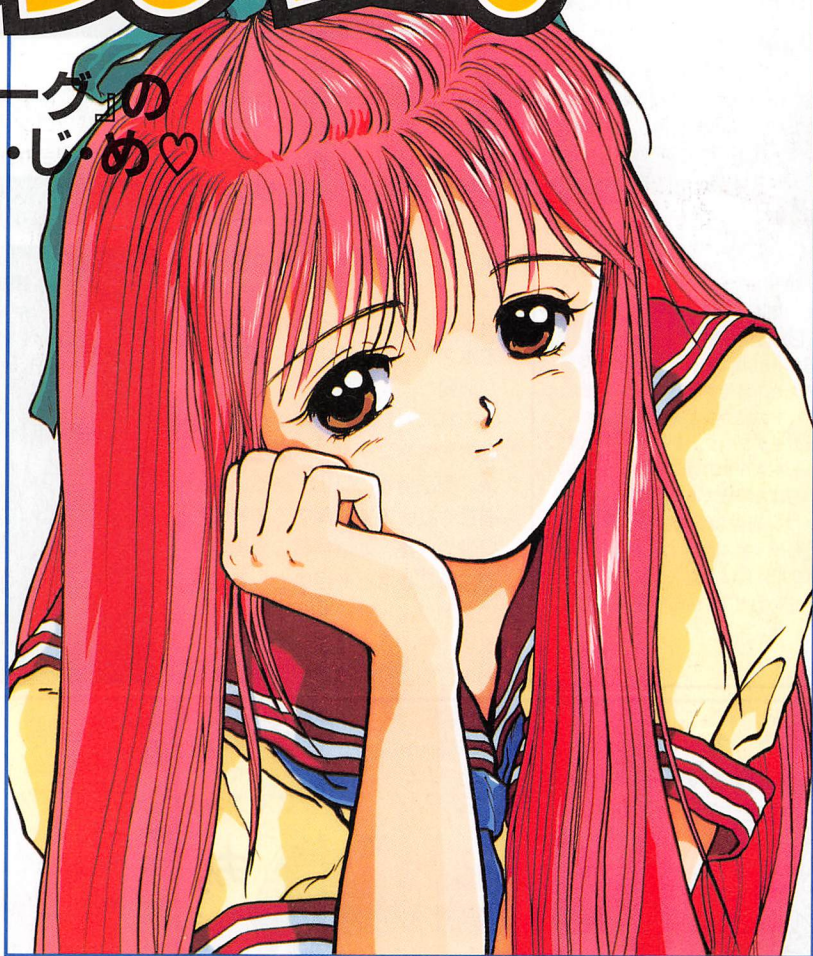
ゲームボーイは任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY
Little Master
リトルマスター
ライクバーンの伝説
闇の魔王ゲザガインを打ち破れ！
ゆうしゃぐん、
リイム の こうげき。
簡単な操作ですぐに遊べるシミュレーションRPGの登場だ！　勇者軍を結成して王国を魔物の手から取りもどそう。アニメする戦闘シーンもかっこいいぞ!!
勇者リイム
モーモー・ダイナマイツ
好評発売中！
ゲームボーイ
シミュレーション
4200円（税込）
制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS

こんどは“ポニーテールソフト”だ!!

美少女アルバム

売切必至

『ポッキー』『雀ボーグ』の
女のコをひ・と・り・じ・め♡

大好評発売中!!

いま、美少女ソフトファンのあいだで話題沸騰の本、「美少女アルバム」の第2弾がこれだ。女のコのかわいらしさには定評のあるポニーテールソフトだから、その内容は保証つき。『ポッキー』『雀ボーグすずめ』のゲーム紹介はもちろんのこと、期待の新作『ポッキー2』の情報もドーンと掲載というのうれしさだ。前回好評だった「美少女名鑑」も、ポニーテールソフト所属の全女のコのプロフィールを大公開。彼女たちの知られざる秘密の部分にもジャストミートしているので、ぜひとも注目してもらいたい。そのほか、未公開の原画集やインタビュー、さらには雀ボーグの仕様マニュアルやポッキー学園の学校案内パンフレットまで完全網羅。まだ買ってない人は本やさんへ直行せよ!!

トクマ・インターメディア・ムック

ポニーテールソフト **美少女アルバム**

定価1,380円（本体1,340円）

B5判
特大ポスターつき

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231㈹

徳間書店

MSX でパソコン通信したい人のページ ——第7回

パソコン通信 はじめの一歩

無料ネットに入ってみよう

初夏の日差しがさわやかで、ちょっと軽く旅でもしたい気分。電話代だけでアクセスできる無料ネットを使うと、日本縦断旅行の気分を味わうことだってできちゃうのだ。

◉ネットワーカー用語集

＊1　無料ネット
ネット使用に料金がいらないネット。今回紹介している企業や団体の運営によるもののほかに、ネットを趣味にしている人が個人で開局している草の根ネット（草ネット）がある。

＊2　課金
有料ネットを使用すると課せられる使用料金のこと。ふつうは、1分あたり10円、20円といったように、アクセス時間に応じて加算されていく。

＊3　BBS電話帳
全国のBBS局（ネットのホスト局）のアクセス番号や連絡先、かんたんなネットの紹介などを、1冊にまとめたガイドブック。無料ネットや草ネットをさがすのは、これを使うのがいちばん手軽である。『ワープロ／パソコン通信BBS電話帳』（電波新聞社発行・年2回刊）の91年春号（税込2000円）には、有料、無料、草ネットをあわせて894局の情報が掲載さている。

電話料金だけでOKの無料ネット

無料ネット*1とは、全国各地のパソコンショップやメーカー、あるいは出版社や放送局、各種の団体、などが主宰している、課金*2なしのネットのことだ。

いままで紹介してきたニフティサーブや日経MIX（ミックス）などは有料ネットで、電話料金のほかにネットに入っている時間に応じてホストに支払うネット使用料が必要だ。

これに対して無料ネットは、店のお客やユーザーへのサービス、商品情報の宣伝、あるいは福祉や社会事業に関する情報の提供や収集、地域情報の発信源となることなどを目的として設立されているネットである。そしてその多くは趣味のためのSIG（シグ）やフリーウェアのコーナーなどもあって一般のネットワーカーの参加を歓迎してくれている。パソコン通信をはじめたいけれど課金が気になる人は、市販のBBS電話帳*3などで無料ネット局の場所を調べ、電話料金のあまりかからない局を探してみよう。

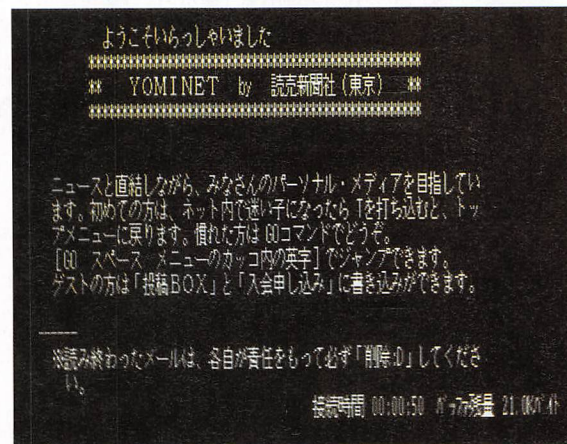
無料ネットのウェルカムメッセージ例

ようこそいらっしゃいました

＊＊　YOMINET　by　読売新聞社（東京）　＊＊

ニュースと直結しながら、みなさんのパーソナル・メディアを目指しています。初めての方は、ネット内で迷い子になったら Tを打ち込むと、トップメニューに戻ります。慣れた方は GOコマンドでどうぞ。
[GO スペース メニューのカッコ内の英字]でジャンプできます。
ゲストの方は「投稿BOX」と「入会申し込み」に書き込みができます。

※読み終わったメールは、各自が責任をもって必ず「削除(D)」してください。

接続時間 00:00:50

⊂ネットの設立目的や、はじめてログインした人のための案内が表示されている（読売新聞社運営のYOMINETより）

全国各地のネットに入ってみたぞ

担当は東京の編集部から日本各地の無料ネットにゲストアクセスし、日本縦断をしてみた。

まずは北海道は網走の、BIBOT-NET(美幌町農業館・博物館：カッコ内は主宰者)。

> 美幌峠牧場で舎飼しているうさぎにまた子どもが生まれたそうなので、欲しい方は、峠牧場に連絡してみてね。確か黒白ブチのうさぎだったと思います。
> ＩＤ＝１　びぼっと

なんてのどかな情報がよせられている一方、地方新聞の記事情報や気象情報の提供もしていて、地域に密着したネットだ。

つぎは東北、宮城県は杜の都、仙台市にあるTOP'S−NET(NTT東北テレコントロール)。ネットの内容は、フリートークやSIG、フリーウェアなど、ネットにとって必要十分なコーナーがそろっている。電話利用の拡大の意味を含んだNTT関連会社のネットは全国に点在し、岩手、山形、千葉、石川、京都、広島などにもある。関東に入って、千葉県の利根川からほど近くの山田ネット(山田町・山田町商工会議所)にアクセスした。水田の多い農業地域らしく、ネットを通じて銘柄米のコシヒカリが農家から直接手に入れられるという情報もあった。稲の収穫期にまたのぞいてみようかなあと思いつつ、ログアウトした。

東京に帰って、ちょっとひといき。担当も加入している**こんぱいるネット**(コンパイル)に出かける。MSXユーザーにはおなじみのソフトハウスの有志社員で運営しているネットで、本社は広島だが、ホストは東京の池袋に置かれている。

データ設定して登録した戦士どうしを戦わせて勝率ランキングを競うゲームやクイズ、カードゲームなど、オンラインのゲームが楽しいのだ。もちろん、

> Title：ディスクステーション　＃26
> Date　：1991年 5月 9日(木)17時29分
> Author: CN0000 (Pac) 160bytes
> 「ちょっとえっち＃2」は、編集上の都合で入らないことになりました。
> しかし「ちょっとえっち」でDS＃25が売り上げ伸びるといいなあ・・・
> pac

なんていう、ゲームの最新情報もアップされている。

基本的には非公開のネットだが、DS(ディスクステーション)のマニュアルにアクセス番号を掲載したこともあるとのことだから、手持ちのDSを一度調べてみては？

今度は電気の街、東京の秋葉原にLAOX Jr. NET(ラオックス)という、大手の電器店チェーン運営のネットに入ってみた。とにかく膨大な数のボードや細かくわかれたSIGがあり、とても全部は回れないほどパワフルなネットだった。

一気に近畿へジャンプ！　この原稿を書いている段階でセ・リーグのどん尻にいる阪神タイガースのファンが集まっているネットがあった。その名もTigers Net(阪神電鉄)だ。トラキチたちの気持ちが書きこまれる「甲子園ボード」で、あるファンいわく、

> また転けたぁ・・・
> 元気がない・・・
> あすの仕事も辛いなぁ・・・
> いつになったら・・・
> 虎乃介

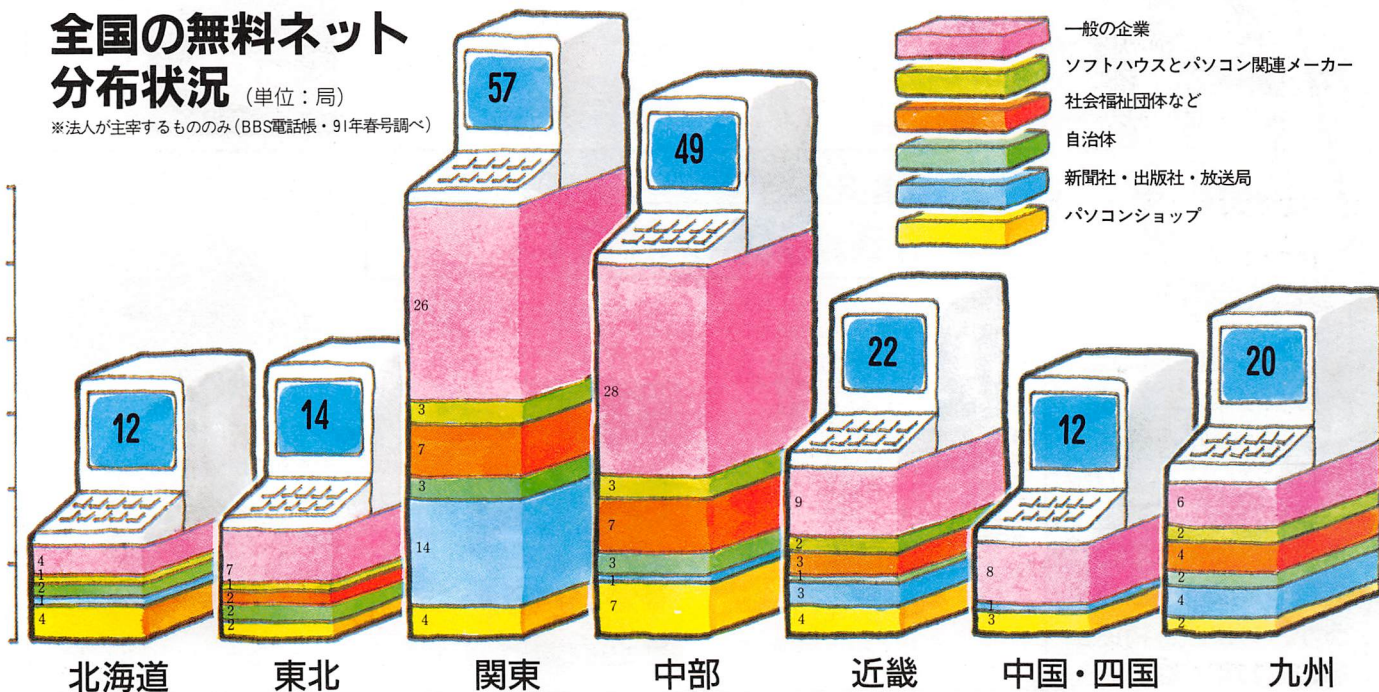
う〜む。担当はこの人を応援したくなった。

ぐっと南下して、九州は長崎、KTNながさきNET(テレビ長崎)にアクセスする。1000本近いフリーウェアを保存しているなど、充実したネットで、書きこみも熱心だ。ボードには、地元の人しか知らない観光ポイントの裏情報などもあった。

最後に日本最南のネット、沖縄県の石垣島のNET−石垣(東和学院)へ入った。

海のリゾート地としても知られる島らしく、ジェットスキーやスカイダイビングの話題が盛り上がっていた。

> ただいまのシステム使用時間は 17 分です
> ご利用有難うございました
> またのアクセスをお待ちいたしております
> にぃーふぁいゆう

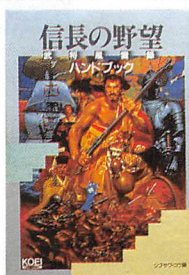
にぃーふぁいゆう(ありがとう)というわけで南北3000キロのネットの旅は、のべアクセス時間113分、かかった費用は電話料金(深夜料金) 2820円だけであった。

そろそろ夏休みにどこへ行くか考える季節になった。今年こそは人の行かない穴場でのんびりしたいものである。そのときに持っていくCDや本はなんにしようか、いまから物色するのもわるくない。

BOOK
ハンドブックとマンガ本 光栄の本2冊

①信長の野望・武将風雲録ハンドブック／シブサワ・コウ編／光栄／1860円(税込)

今月のMファンで付録をつけたり、アタックしたりしている超人気最新シミュレーション。その武将風雲録をより楽しむための手引書が発売になった。各国のデータや詳細な考察などを満載して、ゲームをよりよく理解でき、すみずみまで遊びつくせるような内容になっている。ゲームを買った人は、ぜひ買ってほしい、というより必要な本ではないだろうか。そして、できたら、こういった本を本屋に買いに行ったついでに、ほかの信長に関する本も、買ってほしいと思う。ゲームを楽しんだあとで、電車のなかでその世界を旅するのは、さらに楽しいことだろう。

②水滸伝・天命の誓い／三上修平脚本／鷹羽遙作画／光栄／980円(税込)

ついに光栄さんはマンガまで出してしまった。けっこうまえからこういったマンガはちまたにあふれていたのだが、ゲームをモチーフにしたマンガというのは初めてだろう。Mファンでもはるかむかしに『維新の嵐』をマンガにしてみたけれど、なんとなくとっつきにくかったゲームが、マンガを読むことによってやりたくなってしまったのは不思議だ。そういう意味で、『水滸伝』をやってみたいけど、なかなか手のつかない人には読んでみてほしい。もちろん、ゲームをやった人にも、さらに奥深く背景に流れるものをつかむことができることだろう。ファン必携の本かな。

↻『信長の野望・武将風雲録』のゲームのために書かれたハンドブック。各国の詳細なデータが満載され、便利なのだ

↻中国の小説『水滸伝』。108人の豪傑のくりひろげる話だ。ゲームと合わせて読むといいかも

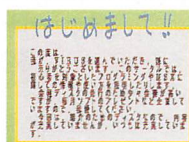
CIRCLE
スタートしたばかりの サークル紹介

先月にひきつづきサークル紹介第2弾。今月は長野の「COMPUTER CITY(コンピューターシティ)」。プログラムをやりたい人、MSXの機能についてもっと知りたいという人のためのサークルだそうである。毎月1回会報(20ページ)を発行し、2~3か月に1回ディスクの会報を発行している。ちなみに右に紹介しているのが、ディスクの会報の一部。会報の内容はエッセイ的なよもやま話が中心。マンガや料理の話まで載っている。もちろんワープロで書かれたコピーのきれいな会報だ。どちらかというとディスクのほうに重点がおかれているようだ。興味のある人は問い合わせてみるといい。ただし会報やディスクなどのために会費は1か月500円だそうである。入会案内を希望する人は、62円切手を同封して、つぎの住所まで送ってほしい。★住所／〒395-01長野県飯田市北方1264-1今村正樹方「COMPUTER CITY」入会係。

↻2~3か月に1回のわりでサークルが発行しているディスク。タイトル画面

↻サークルからのごあいさつ。ディスク版の会報とはいいアイデアだね

↻活動内容について書かれている。IMASOFTとは会員のペンネーム

↻ディスクの会報の最後にはオリジナルの4コマまんがが入っている

PRESENT
さあ応募しなさい

4周年&50号記念が終わって、現在担当者はハガキの整理におおわらわである。ほんとうに応募ありがとう。また通常のペースで、毎月ステキなプレゼントを提供していきたいと思う。

●**データウエストから**

①第4のユニット4・ゼロ……3名様

美少女ブロンウィンが活躍するSFAVG。シリーズの4作目である。

●**日本ファルコムから**

②日本ファルコム特製ポロシャツ……2名様

③イースIIIの貯金箱……3名様

ゲームに登場する宝箱を貯金箱にするとは心憎いね。

しめ切りは6月30日。発表は8月8日発売の9月号の欄外で。応募方法は右ページの欄外を参照のこと。

↻データウエストの人気SFAVG。美少女のブロンウィンが活躍する。彼女の複雑な生いたちがカギ。MSX2のディスク版

↑すっきりしたしぶめの色とデザイン

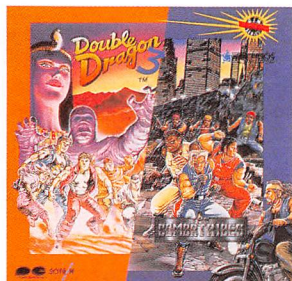
↑貯金箱にカギがついているところがいい

アンケートハガキより

●**体も丸く顔も丸い**／仙台のMSXフェスティバルに行った。行く途中でMファンの人にサインをしてもらおうと思い、色紙を買って行った。しかし、仙台に来ていたMファンの人は、体は丸く顔も丸かったので「サインして」といえなかった。仙台に来たMファンの人、色紙代払え！（宮城・鈴木秀一）⇨仙台に来ていた人だけでなく、どこに行ったMファンの人も、きっとそんなものでしょう。サインをもらおうとするキミもキミだけど。（バ）

MUSIC おとろえをまるで知らぬ 最新GM情報

6/21 ダブルドラゴン&ザ・コンバット・ライブス

硬派路線のアクション・ゲームで定評のある、テクノス・ジャパン作品のカップリング・アルバム。各ゲーム、1曲のアレンジ・バージョンをくわえたオリジナル完全収録。両ゲームともアップ・テンポの曲が大半をしめる。GM界でも大流行のハウス・ミュージックもあれば、ちょっと古くさい感じのロックもある。わりと幅広くロック系の曲をカバーしていて、全編スパイスの効いたビートで攻めている。ストレス解消には最適のアルバムだと思う。
※CD1500円。（ポニー）

6/21 TVゲームの歴史〈カプコン編〉VOL.1

過去の名作をビデオの博物館に保存しよう、というこのシリーズもそろそろGMファンに市民権を得たといえるだろう。今回からカプコン編がスタートする。そのVOL.1では、1984年から1985年の作品を収録。84年のデビュー作『バルガス』など、初期の貴重な作品を集めている。もちろん、カプコンといえば忘れてはならない出世作の『魔界村』、『戦場の狼』、『ソンソン』などもバッチリ収録。
※30分カラーモノラルHi-Fi3800円。（ポニー）

6/21 新大陸/ZUNTATA

昨年11月のライブ以来、バンドとしてのイメージがより濃くなったタイトー・サウンドチームZUNTATAのニュー・アルバム。今回のアルバムは一風変わっている。『ナイトストライカー』『ダライアスII』『ミズバグ大冒険』『ラスタンサーガII』『サイドエフェクト』『ルナーク』という収録ゲームを見てもわかるとおり、体裁はベスト・アルバム。ただし、アレンジは全曲リメイク。リメイクはバンド・メンバーである作曲者と、ゲームごとに違うアレンジャーによって行われている。6ゲームのおのおの、オリジナルとアレンジを1曲ずつ収録。
※CD2500円。（ポニー）

6/21 ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.5

シリーズ第5弾は、スタンダードなアクションで人気の高い『ローリングサンダー2』をフィーチャー。サウンドは非常に完成度が高く、筐体であるシステムIIのパワーを高いレベルで引き出している。とにかくハード的にはもうしぶんないので、サウンド・コンポーザの気合も違ったのだろう。ナムコ・サウンドのよさを失わずにジャンプ・アップをとげたと感じさせるできばえだった。重厚感のあるベースやパーカッションのじょうずな使い方は、音作りに興味のある人にはお手本となってくれることだろう。オリジナル完全収録にくわえ、未使用曲も4曲収録。
※CD1500円。（ビクター）

6/21 ドラゴンクエスト・ジパング・ワールド

多彩なアレンジで人気を逃さないドラクエ・サウンドが、今度は和楽になって登場する。演奏は、箏、尺八、三絃、琵琶、篠笛、篳篥、笙、龍笛など、さまざまな和楽器を奏でる演奏家のグループ、〈むつのを〉が行っている。ドラクエIII「ジパング」のアレンジが、やはり楽しみだ。ドラクエの音楽はどちらかといえば西洋の色彩が濃い。このへんのかっとうが、できあがりにどういう影響を与えたか興味深い。また、笛のアイテムはゲームに欠かせなかったので、アルバム中の笛にも注目だ。曲はI～IVのなかからセレクト。
※CD2800円、テープ2400円。（アポロン）

6/21 天使たちの午後 初恋編

MSXユーザーにもなじみ深い、ジャストの美少女ソフト『天使たちの午後』シリーズのイメージ・アルバム。考えてみれば、このゲームはものすごいロングラン・シリーズ。いままでアルバム化されなかったのは、不思議といえば不思議である。アルバムは、IIIやIV、スペシャル、番外編などからより抜きで収録。ボーカル曲も2曲入っている。また、ちょっとエッチなセリフなんかも入っているそうなので、期待してよいのでは……!? あと、ジャストの歴史をふり返ったライナーノーツもけっこう笑える。
※CD2600円、テープ2400円。（アポロン）

5/25 ブルーアルマナック

講談社総研のメガドライブ版SF調RPGのアルバム化。作品に対してGMコンポーザの古代祐三氏が寄せた「同じGMを作るぼくとしては脱帽/とにかく1枚取っておきたい作品です」というコメントが証明するとおり、できはなかなかのもの。そういえば、数年まえ(ロックを中心に作曲していた頃)の古代氏のタッチに曲調が似ているような……。ただし、このアルバムはロック寄りではあるがジャンルの統一感はうすい。じつはそれがRPGのよいところで、原曲が状況に合わせてさまざまなので、今回のようにアレンジ・アルバムではえるのだ。
※CD2500円。（徳間ジャパン）

5/21 ルーカス・フィルム・ゲームズ

米国を代表する映画監督ジョージ・ルーカス主宰のゲーム会社、ルーカス・フィルム・ゲームズ社の作品をセレクト、アレンジしたアルバム。収録作品は『ボール・ブレイザー』『コロニス』『マニアック』『ザク』。以上の4ゲームが、世界を舞台に活躍するエンジニア兼プロデューサー小野誠彦氏によりアレンジが試みられている。先日、CDショップで『LOOM』のアルバムをGMではなくイージー・リスニングのコーナーで見かけたが、これもサウンド的には完全にイージーに属する。時の流れをゆっくり感じたい人には、最高の演出をしてくれるだろう。
※CD3000円。（メルダック）

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製ハガキに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7T-M MSX・FAN「FFBさあ応募しなさい」係まで。●また、FFBへのご意見、ご希望、ご質問などもお寄せください

応募券 FFB ⑦

アンケートハガキより

●スケベなおつさん／名古屋のMSXフェスティバルに行ってきました。なかなかおもしろくてクイズ大会でイースの下敷きをもらったのはいいが、しっかりと「206円」と書いてあるシールが貼ってありました。てじなしさんをはじめて見ましたが、スケベなおっさんという感じでした。(愛知・藤原昭宏)⇨それはいいことずくめのフェスティバルでしたね。わたしは、このハガキを読んで「てじなし」が引田くんだということがわかりました。(バ)

プレゼント係より

6月号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「ウィザードリィ3」「ピンクソックス4」「ピーチアップ8」をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

6/25 伊忍道～打倒信長～

光栄期待のリコエイションゲーム『伊忍道』のフルアレンジ・アルバム。楽曲の作・編曲は新進気鋭の作曲家、若桑比織氏。まさに、氏の音使いにその才能の片鱗を見たという感じだ。篠笛や琵琶などの特異な和楽器を効果的に使用し、かつオーケストラ楽器やシンセサイザ、パーカッションなどと融合をはかっている。それらすべてが見事に完成されているのだ。水の音や、ひぐらしの声など、効果音の使い方もすばらしい。サウンドはバラエティに富み、飽きるどころか聴きこめばそれだけ味が出てくるだろう。聴く価値というより、聴く必要がある1枚だ！
※CD3000円。（光栄）

6/5 でたな!!ツインビー

話題のアーケード・シューティング『出たな!! ツインビー』のアルバム化。リードギターの古川もとあき氏ひきいる、コナミ矩形波倶楽部によるアレンジ4曲と、オリジナル・サントラを収録。昨年のアルバム『矩形波倶楽部』発売当時、古川氏がTスクェアのライブにゲスト出演したというニュースがあったが、そのせいもあるのかサウンドは一段とフュージョン色を強めている。いつもよりハイスピード・ドラムは少なく、アップ・テンポのわりにはメロディをのんびり追いかけさせたり、全体的にゆったりとしていた。心地よい音の流れが体験できる1枚だ。
※CD2800円。（キング）

6/5 ミュージック・フロム・ダイナソア

日本ファルコム初の3DタイプのRPGとして好評の『ダイナソア』のオリジナル・サントラ。音源には当然のことながらPC88SRを使用。重厚感のあるサウンドを、ディレイやリバーブなどのエフェクタを使用して味つけしている。また、このアルバム中の課題曲（楽譜も掲載）をアレンジして応募すると、ステキなプレゼントがもらえる！……かも知れないという「ダイナソア・アレンジコンテスト」も開催するらしい。メディアは、シンセでもパソコンでもかまわないとのこと。ただし、応募はテープで。アマチュア・アレンジャーは腕の見せどころでは!?
※CD3000円。（キング）

6/21 パーフェクト・セレクション・パロディウスだ！

MSXからスタートしたこのゲームも、アーケード、ファミコン、ゲームボーイと各メディアにつぎつぎと移植されスター街道まっしぐら。その功績からか否か、新シリーズのトップを飾ってのアルバム化だ。矩形波倶楽部のギタリスト、なぞなぞ鈴木氏を中心に、この作品のために結成したレコーディング・ユニットNazo2プロジェクトがデビュー。メンバーは鈴木氏ほか、アルバム『MA・DA・RA』でアレンジャーとして参加した入江純氏。さらに、YMOのマニピュレータ（シンセ操作係）としてツアーに参加した松武秀樹氏がシンセサイザを担当している。
※CD3000円（キング）

各社新譜情報

★キングレコード
〈6月21日〉……●杉本理恵2nd⇨ミス・リリアこと、杉本理恵ちゃんのセカンド・アルバム。
〈7月5日〉……●OVAイース第6巻「ジェンマの章」⇨イースのオリジナル・ビデオ・アニメ。30分4500円。●プレ・プリマII⇨日本ファルコムのGMをニューエイジ風にアレンジ。アレンジャーは藤澤道雄氏。今回は、春をイメージして制作される。
〈7月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンI（日本ファルコム）⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第1弾。CD3800円。
〈8月5日〉……●OVAイース第7巻「ファクトの章」⇨イースのオリジナル・ビデオ・アニメ。30分4500円。
〈8月21日〉……●J.D.K.BAND 2nd⇨日本ファルコム専属バンドのソロ・アルバム第2弾。●パーフェクト・シミュレーションVOL.3⇨「ナイトストライカー」のビデオ。詳細未定。●パーフェクト・シミュレーションVOL.4⇨「ワルキューレの伝説」のビデオ。詳細未定。
〈7・8月頃〉……●（仮）ゴエモン音頭⇨三橋美智也氏の歌う、スーパーファミコン版「がんばれゴエモン」の音頭。シングルCD。詳細未定。●（仮）がんばれゴエモン⇨スーパーファミコン版のGM集。フルCD。詳細未定。
〈9月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII（日本ファルコム）⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。
〈11月21日〉……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII（日本ファルコム）⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。
〈10・11月頃〉……●（仮）ファルコム・ボーカル・セレクション⇨日本ファルコム作品のボーカル曲を10曲程度収録したベスト盤的アルバム。すべて新録音だが、新曲だけでなく、旧曲も予定。価格、詳細未定。

★ポニーキャニオン
〈7月21日〉……●THAT'S ATARI MUSIC⇨アメリカのゲーム会社、アタリ社のGMアルバム。収録ゲームは『マーブル・マッドネス』『ピーターパックラット』『ピットファイター』『ランパート』『レース・ドライビイグ』。CD2500円。●ストリート・ファイターII⇨話題のアーケード・アクションの攻略ビデオ。60分カラーステレオHi-Fi5800円。
〈7月?日〉……●テレビゲームの歴史（カプコン編）VOL.2⇨『アレスの翼』『サイドアームズ』『戦いの挽歌』『ラッシュ&クラッシュ』『ストリートファイター』。1986年～87年度作品を収録。VHS30分カラーステレオHi-Fi3800円。

★ポリスター
〈8月25日〉……●マージャンクエスト⇨タイトーの新作麻雀アーケードのアルバム化。CD2400円。●ドラゴンナイトII⇨超人気美少女ゲームのCD第2弾。CD2800円。
〈9月25日〉……●ドラゴンナイト（ビデオ&LD）⇨エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメ。45分カラーステレオHi-Fi7800円。
〈10月25日〉……●スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★アポロン
〈7月21日〉……●（仮）ウィザードリィ（アスキー）⇨ゲームボーイ版の音楽集。アレンジ11曲とオリジナル・サウンド・メドレーを収録（約60分）。CD2600円、テープ2300円。●ナムコ・メガ・ミックス⇨『源平討魔伝』などの古い作品も収録した、企画モノのアレンジ・アルバム。フェアチャイルドの戸田誠司氏がアレンジを担当。

★アルファ
古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDを企画中。ゲーム使用曲だけでなく、書き下ろし曲も収録予定。シンセだけではなく生楽器も使用する。

★徳間ジャパン
〈発売日未定〉……●大魔王ZARK伝説⇨J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナルとアレンジを収録。作曲は、中村泰士氏。

★メルダック
『忍者龍剣伝』と『双截龍（ダブルドラゴン）』のオリジナル・ビデオ・アニメを制作中。45分カラーステレオHi-Fi。詳細未定。

★東芝EMI
〈8月7日〉……●マスターオブモンスターズ⇨東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄
〈7月25日〉……●ベスト・オブ・光栄VOL.2⇨文字どおり光栄サウンドのベスト盤。CD2700円。
〈8月7日〉……●ロイヤル・ブラッド⇨7・8月発売の新作ファミコン・ゲームのGM集。CD3000円。

★ファンハウス
〈7月下旬〉……●（仮）ファイナル・ソルジャー⇨ハドソン夏のキャラバンのテーマ・ソフトのアルバム化。メドレー形式のアレンジ4～5曲+オリジナル完全収録。CD1800円。

――コーナーに対するご意見・ご提案を、ぜひ編集部までお送りください！

アンケートハガキより

●家計簿／昨年12月にAISTを購入して、おもにゲームを楽しんでいますが、家計簿の処理のできるようなソフトかプログラムがあれば、どうぞ教えてください。新婚6か月、やりくり大変なんです。（大阪・中西進）⇨家計簿の処理ができるソフトといえば、MSXView（9800円）+ViewCALC（1万4800円）でしょう。そのうち、ベーピクでかんたんな家計簿プログラムをテーマにすることだってありえます。（BASICピクニック担当者）

おはなしこんにちわっ

●バボさまと引田くんができているというウワサを耳にセンタクバサミをはさんだんだけど、ほんとうですか。(福岡・団子)

いくらいろいろあったわたしでも、引田くんとはやってないぞ。

●日ペンでペン習字を極めると独り暮らしの老人相手に「80歳のジジイです」などといって文通できるって、ほんとうですか?(兵庫・山岡洋二朗)

それでは毎度おなじみの必勝の記憶術を極めると"あなたの遺言まる暗記"などの親切もできるということだな。

●バボさん、ゴメンなさい。じつは昨日、90年10月号を見てビックリ。いやーうっかりして見逃してたんですねえ。写真、送らなくてすみません。誌上お見合いはどーなったのですか。(埼玉・OLの野辺)

遅かったな。バツとして、うるんだ目で半開きの唇に人さし指をくわえた写真を送りなさい。お見合いのかわりに全国のおたくの夜のおかずにおなり。

●北根編集長はケチかもしれない。使っていたテレカが某ゲームのたぶんどっかのソフトハウスからもらったテレカだった。少なくとも性格はいいようだ。夏のイベントにはぜひ一度も会ったことのないばおばおさん&バボさんに会いたいので読んでいたら大阪&神戸に来てね。(奈良・奈良の三冠王)

なんど死ねといっても送ってくるしつこいやつだ。しつこくて見こまれるのは「どっこい大作」や「あかんたれ」の時代だけだ。まあ、金を出してくれるのなら行ってやってもいいが、そのさいはわからないように三波伸介の泥棒の格好でイカリングのヒゲを書いていくわたしだ。

●奈良の三冠王が、近鉄の定期のウラにオドシ文があるといったが、磁気カードなのでそんなものは書いてないぞ。(三重・沢田正行)

そんなことを発見してしまったあかつきには、またヤツから手紙が来てしまうではないか。や、どーせ黙っていても来るんだけどもね。

●バボさま。夜のおかずにしたいと思うので写真をくれ。さもなくばオレの写真を送るぞ。(山形・OHナミヘイ)

では、わたしもかきのたねにさせていただくとしよう。

●3月号「歴史の散歩道」でイラストが採用されたのですがテレカが来ません。なんならシャレを書きましょうか。鍾会の紹介、馬休ムカー、高名な孔明、伊籍のトラクター、曹植の装飾、関興の観光案内。(宮城・鈴木健太)

テレカが来ていなくてシャレ……といえば、6月号で死ぬほど笑えないことを100くらい書いてきたのでテレカをさしあげようと思った京都のPP-Mさん。じつは、ハガキをなくしたので、あんなものでよければ連絡してください。ごめんなさい。

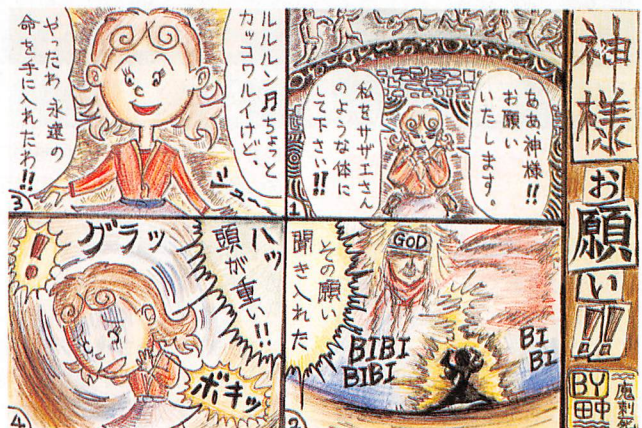
●回転寿司を食べに親子で行った。食べ終わり、ハイな気分で会計をすませたらアンケートハガキをもらったので、そこにひとこと親父の名前で「死ね」と書いたら怒られ、1日、気まずかった。(埼玉・野口拓哉)

回転寿司屋でイクラやウニを食べるのはスリルがいっぱいだ。家族で回転寿司なんて、花ひらく家族天国の一夜にお腹をこわすか大ばくちじゃないか。

●ジョージアのコードレス電話があたった。けっこううかれて踊りました。家は今まで黒電話だったので文明開化を迎えました。(長野・玉置正樹)

それはもしや「ジョージア」などの迷惑なロゴが入っていないか。よく番組プレゼントでロゴ入りTシャツがあるが、誰が「三枝の爆笑愛ラブクリニック」のTシャツとか着たいのかなあ。

●船橋市議会選に近所の自転車屋のおやじが出馬したようで、キャッチコピーは「目で見、耳で聞き、頭で考える人」です。落選は目に見えていますか。(千葉・原剛)

耳で自転車に乗れる人とかいうんなら入れてやってもいいぞ。

↑岐阜・田中将司⇨この欄にしては、そしてタナカにしては珍しくレベルが高い作品。ちゃんと起承転結があるとこがエラいぞ。何年たってもかたくななまでにサザエさんネタにこだわり続ける姿勢が買い(ノミヤマ)

↑岐阜・Dr.SLIME⇨この欄にありがちな、言葉を失ってしまう作品。なぜ、みんな海賊スタイルなのかわからないが、コマーシャリズムにのってでも採用されようという姿勢は買い。「発買中」ではなく、「発売中」だと思うけど(ノミヤマ)

BABO'S わたしにきくか!?

Q しつもんします。プログラムのことを全然知らなくても、Mファンのスタッフになれますか?(神奈川・長宗我部元親)

A 編集者ということではなくMファンのスタッフにというのなら、引田くんとか引田くんとか、あと引田くんみたいな人が50人くらいいても平気であれば、だいじょうぶだろう。わたしも家にMSXがあるが、1年に2回くらいしか触らない。では、わたしはなにがわかるのかというとAVオタクである。『四人でいいとも』『みえちゃった』『ミッチの性遊記』『猿面と女』『馬と女と犬』『兵隊と妊娠』『責める』『よつんばい慶子』『女体探検』『一週間のごぶさた』『夜はくたくた』『妻と妹どちらが美味』。すばらしい。これだけ頭に入っているほどわたしは変なAVの廃盤おたくなのだ。

なにかひとつこだわりがあれば、どういうところであれ、使ってくれるものだ。まあ、そうはいっても、まったく生かしていない、わたしだが。

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで(住所は93ページの「掲示板」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

アンケートハガキより

●自転車屋のおっちゃんのその後／先月書いた船橋市議選に出馬した自転車屋のおっちゃんですが、1000票あまり獲得しましたが、みごとに落選しました。⇨ちょうど原のネタをおはこんで使ったばかりだが、その結果報告のハガキをしめ切り直前に見つけてしまった。やはり、キャッチコピーのまぬけなまでのあたりまえさかげんが災いしたのだろう。冥福を祈る。(バ)

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントはC・A・Pに決定！ テレカはくらちゃん、荻沢孝禎、折戸忠博、松永長とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

CONTENTS

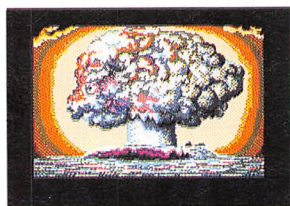
東京都・みじんこ

ゲームのぞき穴

提督の決断

ついに禁断の技が見つかってしまった！

まず、すべての技術力を80以上に上げておく。そして工業力をひたすら上げていくのだ。そのときの国民士気にもよるが、だいたい工業力が20000以上になると、新型爆弾という危険なものが開発されるようだ。

新型爆弾の製造は会議にかけて陸軍に了承されないとできないが、あまりに強力な兵器のためか陸軍に反対されることはまずないようだ。この爆弾は製造に3か月の期間と、工業力5000が消費されるため、大量に使うというわけにはいかないようだ。また完成したら会議を開いて爆撃目標を決めることになる。爆撃にはかならず長距離爆撃機が必要なので、攻撃したい敵基地の近くへ長距離爆撃機を配備するのを忘れないように。

↻核爆撃を実行すると、このようにかの有名なキノコ雲のグラフィックが表示される

敵基地を爆撃すると、核兵器特有のキノコ雲と共に敵基地は壊滅する。破壊された基地は人口や原油産出なども例外なく全ての能力が０になっているので注意しておくこと。

（宮城県／C・A・P・？歳）

☆この技はゲームの面白さを損ねる恐れがあるので使用に際しては十分注意すること。また諸外国から非難される恐れあり。

↻会議で新型爆弾の製造が決定すると、このような表示が……

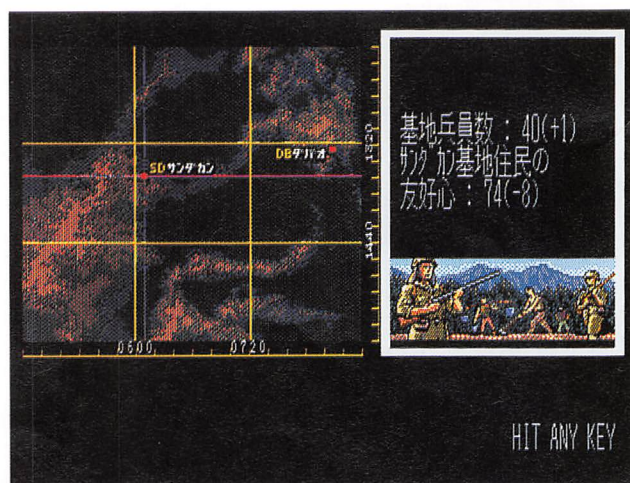
ちょっとなにかが足りないときに便利な技だ

人口が１以上の基地で軍政を行います。そこでまず住民友好度を最大の99まで上げるのです。そしてその基地に不足している項目を、基地住民から供出させるのです。もちろん友好度が下がるけど大丈夫。住民に燃料を供出させると、基地燃料は3000も増えるけど、食料を分配するときは300×その基地の人口というほんのわずかな量で済んでしまうのですねぇ。あ～ら不思議、ということで、いくらでも基地に不足する物資をふやすことができちゃうのでしたぁ～。

この技の、おすすめの基地としてはジャカルタやソロンといったところでしょうか。人口もお手ごろで、そこそこの原油産出もありますからねぇ。

ただし調子にのって友好度を考えずに略奪を繰り返したことによる住民のゲリラ活動などに対する保証はありません。

数か所でこの技を使うときは軍政専門に駆逐艦や潜水艦１隻だけの艦隊を編成しておくと便利です。

（埼玉県／くらちゃん・19歳）

↻住民友好度を上げておいて、基地の住民から兵員を供出させてしまうのだ

大航海時代のウワサ

先月号にひきつづき、今月もまた未確認情報を載せてしまう。これは、少しでも多くの情報を読者のみなさんに伝えたい、という編集部の親心である(ただ単に、めんどうなだけという説もあるが)。心ある人は実際にプレイして、編集部のかわりに確認してみてほしい。

●ランペルールのディスクを使って、大航海時代のエンディングを見る方法。やり方はかんたん。

1、ランペルールをふつうにプレイして、なんとかクリアする。

2、「A－DISKを入れてください」と表示されたら、大航海時代のオープニングディスクを入れてリターンキーを押す。

すると、主人公の名前は変ですが、一応エンディングが始まります。大航海時代はクリアするのに相当時間がかかるので、どうしてもクリアできない人はこの技を使ってください。なお、当然のことながら、ランペルールを持っていない人はできません。

(北海道・佐伯直人)

編集部でランペルールをクリアした人がいないので、この技の確認をすることができなくて、やむなくウワサ扱いとしたが、内容から判断すると、この通りやれば問題なく成功するものと思われる。ただ、大航海時代にくわえて、ランペルールのディスクが必要なうえ、結局はランペルールをクリアしなければならないので、あまり役に立つ技とは思えない。

やはり、自分の実力でクリアするのがいいだろう。

なお、先月号の三国志IIのウワサについてだが、「その1・反董卓大連合」の情報がよせられた。ディスク版で、はじめにデータディスクを作ってから、そのままプレイすると、画面がバグって、いくつかの君主の国が同じ色になってしまうがあるので、そのことではないかという内容だったが、はたして本当はどうなんだろうか？ ひきつづき、情報を待つ／ がんばってほしい。

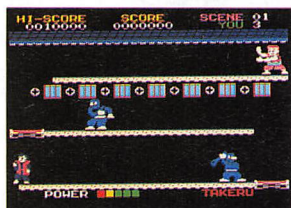
●ランペルールを頑張ってプレイして、見事クリアすることができれば……

●大航海時代のエンディングが見られるらしい(これはオープニング)

DS24(タケル伝説)

苦労なんかしなくても絶対、高得点獲得だい

DS24号のレトロゲームコーナーに入っているちょっとなつかしい『タケル伝説』は、見かけよりも難しいので、苦労していることだろう。この技を使えばちょっと楽になるぞ。

やり方はとってもかんたん。敵に追いつめられて逃げる場所に困ったら、左右どちらかのはじでカベに向かってパンチを繰り出す。すると、敵が一定時間動かなくなるので、そのすきに倒すなり、逃げるなりできるぞ。

(千葉県／荻沢孝禎・?歳)

●この画面ではぜんぜんわからないかもしれないけど、敵は、まったく動けない

これぞ必殺！ 金縛りの術だ。う、動けない

どうしても先の面に進めないって人には、この技が最適。

ゲーム中にどの面ででもいいから、〔SELECT〕を押しながら〔RETURN〕を押すと、次の面に進めてしまうのだ。そして、最終面をクリアすると10000点が入るので、この技を繰り返せば、あっという間に高得点というわけなのだ。

(大阪府／折戸忠博・15歳)

●さあさあ、これがタイトル画面なのだ

●こんな面にもあっという間に来られる

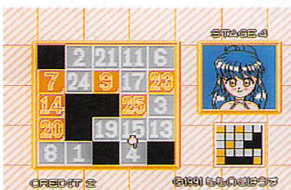
ピーチアップ総集編

難解パズルゲームのパスワードを大公開だ！

『帰ってきた3画面でDON!!』のパスワード入力画面で、以下のパスワードを入力。

2面は、「MUSIC」。3面は、「ORANGE」。4面は、「MARCH」。FINの画面が、「OASIS」。これで、好きな面から始められるようになる。

(静岡県／松永長・?歳)

●このパスワードの入力画面で、遊んでみたい面数を決めたらパチパチッと入力

●よっぽど運がよくないと、この4面は見られない。パスワードってありがたいな

最初からコインを50000枚も持っている

『スーパーピーチスロット』でお得な技が発見されたぞ。やり方はかんたん。タイトル画面で、〔SHIFT〕と〔.〕(テンキーのピリオド)を押しながら、〔SPACE〕を押すだけ。

時々、変なヤツが現れ、スロットに挑戦してくるぞ。

(静岡県／松永長・?歳)

☆でもね、この技を使うとドラムがそろってコインがザクザク出てきても、ちっともうれしくないんだよね……。

●ゲームには、関係のないタイトル画面

●某麻雀マンガにでも出てきそう

新コーナー タイトル未定

似て非なるもの　●黄金バット⇩金属バット⇩ダイヤモンド⇩ダイモヤンド／武功のてがら⇩不幸の手紙／てれかくし⇩テレカくれ／かいわれだいこん⇩だいわれかいこん／がげ⇩かね／円高⇩へんな顔／Mファン⇩グアム／難波っ子⇩なにかくれ／いそのふね⇩祖父の稲／青酸カリ⇩精算レジ／ウルトラマン⇩売るトラさん／せんひき⇩探知器／日立⇩はたち／ガラス⇩からす／学校⇩かっこう／ベートーベン⇩へんとうせん／ガス⇩図画／わいろ⇩カイロ／防止⇩死亡／バス⇩ブス／ロープウェー⇩ウーロプェー／教師⇩病死／ゴジラ⇩クジラ……(静岡県／西尾友裕・14歳)　☆彼はこのほかにも100コ以上書いてきてくれた。テレカを進呈するとともにこのコーナーはおしまい。

ANAKO & NUKEKOスペシャル

ほとんど2年近くやってきたこの4コママンガ。最近はすっかり定着しちゃって、Mファンの表紙に登場するほどの活躍ぶりだ。しかし、2年もやっていると読者はもちろんのこと、作者や担当編集者ですら、どんなキャラが出てきたのかうろ覚えであまり記憶がなかったりする。ちょいネタで出てきた人々なんかは覚えているほうが奇跡なくらいだ。というわけで、読む人も作る人もためになるANAKO&NUKEKOスペシャルのはじまり、はじまり～。

穴子と仲間たち

穴子　本編の主人公。両親と別れ別れになる不幸な少女という設定なのに、単なる貧乏な少女という扱いを受けている。
のぞい茶魚男　穴子の父。無類の麻雀好きで家族を担保に麻雀をしたことも……。
穴子の母　もちろん麻雀好き。
龍太郎　穴子のクラスメイト。麻雀の強さは穴子よりちょっと強いくらい。
ゆう子ちゃん　穴子のクラスメイト。実はそうとう意地悪。
人民帽　穴子の麻雀仲間その1。
弁髪くん　麻雀仲間その2。
ケンタウロス　最近はとんと姿を見せないが、穴子一家を借金のかたに連れ去る特技を持つ。

抜け子と仲間たち

抜け子　幼い頃に両親と別れ別れに。なぜか麻雀が大嫌い。
梅田多吾作（親方）　無類の犬好き、というよりかなり変態。
おかみさん　抜け子の母代わり。
抜け子の両親　消息不明。
真行寺幸恵　すんげー金持ちで病弱をかさに着ているイヤやつ。
病弱シスターズ　幸恵の友達。
クラリス　抜け子の飼い犬。
リリアン　多吾作がベタ惚れ。
アルフォンス　幸恵の飼い猫。

新コーナー　タイトル未定

6月号93ページの　スレイン＝スターシーカーくん。君のことを友人と話し合った結果。まったくその通りだ、たいへん恐縮です（編集部注☆5月号の新コーナーで、温暖化をふせぐには巨大な冷蔵庫を作ればいいという小話を掲載したところ、バカなことを書くなという文句のハガキが来たので、これも掲載した）。しかし、それは中3のとき出したものでいまはれっきとした高1だ。「まっ14歳の考えはこんなもんだろうけどな」を見たときはさすがのわたしも額に血管が浮き出た。14の考えで悪かったな、タコ。最後に君の年齢が知りたい。できれば本名も。わたしは上林だ。「うえばやし」や「かみばやし」と読むと思ったら、君は10歳のドタマだ。（大阪府／かむりん・15歳）

歴史の散歩道 大航海時代 スタンプラリー結果発表

スタンプラリーもついに大団円。大航海時代の企画は成功しない?

お待ちかねの結果発表

本誌5月号で募集の「大航海時代・スタンプラリー」、いよいよ結果発表。はじめはなかなか応募が来なくて、関係者を心配させたが、締め切りが近づくにつれ応募が増えはじめ、多いときには1日に15通を数えた。とりあえず、よかった、よかった(原稿100ページの刑を逃れた、担当者S談)。

さて、厳正なる審査の結果、みごと優勝の栄冠に輝いたのは、神奈川県の元重丈博くん。そして2日差でおしくも準優勝は千葉県の染川利成くん。2人とも最短のルートを見つけるべく、何回となくプレイし直したそうで、その地道な努力が好記録につながったのだろう。

2人とも本当におめでとう!賞品の届く日を楽しみに待っていてちょうだい。

優勝 元重丈博

↑モモ・クリ・カキ号を操ってたけろう提督は世界の海をかけめぐった。優勝記録は驚異の1502年8月11日。3日は速かったという新航路の発見とやり直しの連続による執念が勝利をもたらした

準優勝 染川利成

↑おしくも2日差で涙をのんだスタンプラリー提督。船を2隻同時に買わず、時間をロスしたのが響いた。とはいえ、1・2・3号(もう少しマジメに名前をつけように)艦隊の迅速さは賞賛に値する

わたしはこうしていちばんになった

しばらく遠ざかっていたが、新たなる目的が与えられ、再び航海にのりだすことになった。

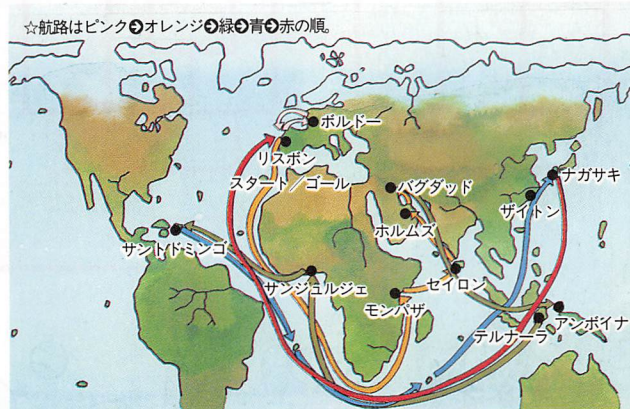
提督の名はたけろう。

まず最初に航路を決める。が、意外と選択の幅が狭く、北極海一周や世界一周はできそうもない。最短の航路を定め、いざスタート。

初日、さっそく四角帆にはりかえる。1日かかるが、そのぶんすぐ元はとれる。出航後、すぐ上陸して船を修理。ボルドーで一稼ぎしたあとリスボンに戻り、マルコとホセを仲間にして中古船を2隻買い与える。食料節約のため1隻の乗組員は最低限の5人。航海は順調に進んだが、途中、イスラム同盟港に入れずリセット。その後また、より効率のいい海路を発見。泣く泣く始めからやり直し。しかしその甲斐あって3日も短縮できた。すべての特産品を集め終わり、ナガサキからの最後の航海をやり直した結果、リスボンに到着したのは33日の後であった。

(レポートをもとに作成)

☆航路はピンク➔オレンジ➔緑➔青➔赤の順。

ボルドー / リスボン スタート/ゴール / バグダッド / ナガサキ / ザイトン / ホルムズ / サントドミンゴ / セイロン / サンジュルジェ / モンバサ / アンボイナ / テルナーテ

↑たけろう艦隊航海図。いわく、「これが最短ルートだ」。なお、港間の航路は実際と違う

第1チェックポイント

1902年4月7日
乳製品
水晶
シナモン

→

第2チェックポイント

1902年5月1日	
乳製品	ジュウタン
水晶	美術品
シナモン	ナツメグ
ピメント	

→

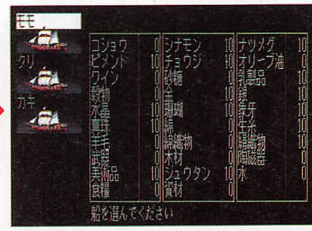
第3チェックポイント

1502年6月4日	
乳製品	ナツメグ
水晶	チョウジ
シナモン	金
ピメント	象牙
ジュウタン	珊瑚
美術品	

→

第4チェックポイント

→

ゴールイン!

総評

今回もたくさんの応募どうもありがとう。予想を上回る好記録にうれしさ倍増。さらに、前回指摘したかいあって、今回はレポートが物語や日記形式など力作が多く、審査をしながら楽しく読ませてもらった。次回もこの調子でがんばってほしい。

さて、優勝記録は1502年8月11日と決定したが、スタンプラリーはまだ幕を閉じたわけではない。今後この記録を破る者がいれば、いつでもデータディスクとレポートを送ってきなさい。その際には、全国的に栄誉を賞し、いいものを進呈しよう。 そして、読者参加イベントの第3弾についてだが、「提督の決断」または「信長の野望・武将風雲録」で行うつもりである。なにかよいアイディアがあったら送ってきてほしい。

今月の稲泉知

今月の1枚は、あまりにも常連のため、ついにコーナータイトルにまでなってしまった稲泉知くん(性別?)の作品。独特のタッチが担当者の趣味と思いっきりマッチしていて、ほとんど歴史の散歩道専属のイラストレーターと化した観がある(もっとも報酬はテレカだけだけど)。この多大な功績に報いるため、全国にその栄誉をたたえよう。おめでとう! ほかのみんなもがんがんイラストを送って、第2の稲泉知をめざせ!

新コーナータイトル未定

三国志IIの外ウマ当選者 「三国志II・第2回一騎討ちトーナメント」はNo.2魏・呉混合チームの優勝でめでたく幕を閉じた。あとは外ウマの当選者発表だけである。ところが、ところがである。正解者が全然見あたらないのである。編集部中ひっかきまわして、やっとのことで見つけた正解者は、大阪府の東勝文くん。賞品として、光栄より発売の「三国志II・武将ファイル」をプレゼントしよう。届くのを楽しみに待っていてちょうだい。

新コーナータイトル未定

わたしはこうしてターボRを手に入れた ●ぼくとしては親にねだるのがいちばんかと、うちの近くのデンコードーでは79800円で売っていた。(宮城県/山崎仁史・15歳)●ぼくはターボRを買うときに、親戚の働いている店で買ったので出て間もなかったターボRを60000円台で買った。PCー(カラープリンタ)も同じく買ったが、合わせて100000円までいかなかった。(三重県/小森正道・15歳)●わたしはこうすればターボRが手に入ると思う。「盗む」もしくは「Mファンにプレゼントしてもらう」。Mファンの太っ腹! にくいよ!(福島県/Mファンを愛する会、会長・?歳)☆最後のはぜったいやらないように! と忠告してまだつづく。

第4回 激ペナ大会 決勝トーナメント発表

ここに掲載されているトーナメント表は激ペナボランティアのみなさんのおかげです。ありがとう。

いやあ、あいかわらずの激ペナ大会でして、すっげー大変だった。激ペナボランティアの方々に入力してもらったのだけど、予選は編集部でやらなければならなかったのだ。編集部にある7台のMSXがぶんぶんうなりをあげて、予選大会をしている様はいつもながら、壮観。そうそう、6月号で編集部にあった激ペナ2がすべてなくなっていた、という事件を覚えているだろうか。委員がROMを持ち寄ってなんとかなりそうだ、というところまで報告したのだが、じつはその話には後日談があるのだ。別の用事で秋葉原をウロウロしていた委員は偶然にも激ペナ2が山積みになっているショップを発見し、狂喜乱舞したのだ。この件に関して、最近疎遠になってしまったコナミの早坂さんに電話で聞いてみたところ、パロディウスを再販するのと同時期に激ペナ2、グラディウス2、F1スピリットについても再販したのだそうだ。コナミファンはこの機会に買い集めておくことをおすすめしちゃうぞ。それにしても激ペナ大会開催中に再販されるなんて、まるでタイアップしたみたい。

チーム名などの前にあるアルファベットはチームカラーです。

下にずらっと並んだ激ペナチームが今回の決勝トーナメント出場、全77チームだ。この決勝トーナメントに出場するにはすくなくとも14チームを負かさなければならないのだから、このトーナメント表に名前がある人はそうとうの幸福者ということだ。それでは予選大会から印象に残った試合を解説してみよう。

●Gカラー準々決勝第1試合
NOTARINS対SHOKU

☆NOTARINSチームは、ホームラン50本以上の打者をひとりおきに並べるオーダー。一方、SHOKUチームはホームラン50本の打者を4番、5番、7番、8番、9番として、下位打線のほうが得点能力が高いというオーダー。結局、勝負はこの下位打線に集中させたオーダーが裏目に出る結果となった。6回オモテに連続安打で大量6点を取ったNOTARINSは合計で12点となって6回ウラを迎えた。対するSHOKUの打順はふつうなら打順よく1番からだったのだが、ホームラン0本の1番、2番、3番はすべて凡打で6回コールドで破れた。

●Tカラー準々決勝第4試合
KANTEI対ELEMENTALS

☆剛と柔の戦い。ホームラン50本の打者5人を3番から7番まで並べたオリックスのブルーサンダー打線も真っ青のKANTEI打線とホームラン50本の打者は2人しかいないELEMENTALS打線の戦い。傍目から見れば、KANTEIチームのほうが圧倒的に有利に見えるのだが、ブルーサンダー打線も湿っているように、KANTEI打線も空回り、ついには地味ながらもこつこつと点を重ねていたELEMENTALSに1点差で破れ去った。

新コーナータイトル未定

つづき……●東京の人だったら、秋葉原へ行ったほうがいい。わたしは秋葉原へ行って3時間くらいよい店をさがしつづけ、人の少ない店で65800円で買い求めた。ついでにTH－14G2(テレビモニター)も購入した。さらに別の店でラックとMSXViewも買って1500００円以内に収めた。(東京都/中山孝広・15歳)●ぼくは37000円でターボRを買った。パソコンショップで74000円のターボRを見つけた。うちにはMSXとMSX2+があった。そこで、MSXはショップに7000円で下取りしてもらい。MSX2+は友人に30000円で売った。こうしてぼくは37000円という破格の値段でターボRを買ったのである。(兵庫県/今井智人・?歳)

今月のお題は「ぴ」もしくは「ひ」でした。●ひとしれず 歌を詠む会 いまもなお 夢も希望も みなおりまぜて（青森県／ピム・17歳）●ひどすぎる たった2通はひどすぎる 今月号から わたしも送るよ（福岡県／ナポレオン・15歳）●ひどいぢゃない いつも投稿 してるのに 一度も載った ことがない（新潟県／本田理・16歳）●人々の感動 ついに50号 つぎの目標 世界のMファン（広島県／幻想の魔術師・15歳）●ぴかぴかの 千円札を 手に持って 本屋へ急ぐよ Mファン買いに（奈良県／迎居浩昭・14歳）☆というわけで同情投稿が30通も集まった歌を詠む会でした。9月号は「は」です。 イラスト・林和高

1回戦結果速報！

数々の苦難を乗り越えて始まった第4回激ペナ大会。いよいよ1回戦の速報をお伝えしよう。1回戦の試合数はじつに32試合、もー大変なのである。

やっぱり激ペナ大会は大変だなー、と思うのはいつもこのくらいの時期だ。トーナメント表が発表になって全出場チームがでそろうと、その数の多さにため息が出てくるのだ。そして、1回戦の第1試合を始めると、あの「チャンチャカチャン」という激ペナ音頭ともいうべき応援の音楽が編集部中に広がって、どこからともなく激ペナフリークたちがのぞきにやってくる。

パチンコや麻雀好きのモロちゃんは「○○チームが勝つかどうか千円かけない」といいよってくる。そのくせ、競馬や競艇など公営賭博には手を出さないのである。モロちゃんいわく、勝つか負けるか½の確率だから単純でわかりやすい、そこがいいのだという。

「あー、こいつホームラン数に端数を使うてる、もったいなー」なんでも分解して調べてしまう、大阪弁の渋谷氏は激ペナのプログラムを1か月がかりで解析してしまったことがある。そのときに、ホームラン数の1の位は影響がないということを突きとめたのだが、氏は激ペナ2でもその法則が通用するのだと信じているのである。

どうでもいいが、第4回激ペナ大会、1回戦の開幕である／

毎年のお約束、激ペナ大会がいよいよ開幕となった。決勝トーナメントを戦う77のチームは全国の頂点をめざして戦いつづける

1回戦第1試合

AHORIANS VS. CHAOS

2回までの時点でCHAOSチームが8点もリードを広げた。結局そのままCHAOSチームが得点を加え、3対14という大差で6回コールドとなった。ランナーをためてのホームランは本当に破壊力がある。

1回戦第2試合

GENSOSTARS VS. BOWELS

この試合はGENSOSTARSチームにとって悪夢だった。2回までに6対0と圧倒的に差をつけたBOWELSは4回に4点をくわえてそのままコールド試合となった。試合時間わずか8分の悪夢である。

1回戦第3試合

FREEPRANET VS. YOKOTARS

またまた、開幕から3試合連続でコールド試合となったこのカード。両チーム合わせて28点も取った乱打戦であった。試合のほうは6回に6点を加えたFREEPRANETチームが19対9で勝ち取った。

1回戦第4試合

KOTOWAZAR ALPHABETS

うーん、一体今回の大会はどうしてしまったのだろう。この試合もコールド試合となった。4回オモテKOTOWAZARチームの打った打球はレフトへポトリ。これが決勝点となり14対3で勝負あった。

1回戦第5試合

ZZZ ORGANICS

ZZZのピッチャーの好投で6回まで0点に押さえていたかいがあって、打線がようやく3点を加えて2ケタ得点になった。7回のORGANICSの反撃を押さえて10対0の完封勝利で勝ち取った。

1回戦第6試合

BONZES VS. FLAME ARMY

もはやコールド試合があたりまえとなってしまった今大会、はじめて8回をむかえることになった。しかし、コールドを決めたのは8回ウラに飛び出したソロホームラン、4対14でFLAME ARMYの勝ち。

1回戦第7試合

MAIDO VS. YANGERS

4回に8点も取ったMAIDOチームが2回戦に駒を進めた試合。結局、5回にも3点を加えて13対3のコールド試合となった。ちなみに5回のウラにはソロホームランが飛び出したのだが時すでに遅かった。

1回戦第8試合

TAISEI HS VS. SUSHIKUINE

4回までは接戦でいい試合だったのだが、5回ウラに連続ヒットで4点をもぎとってコールド試合となった。SUSHIKUINEチームのどこからでも点の取れる打線は強力で5回まで毎回得点でバリバリだ。

1回戦第9試合

SCHOOLSONG VS. THUNDERS

今大会初の9回まで進んだ試合。結果から先にいうと33対18でSCHOOLSONGチームが勝った。このおよそ野球の試合とは思えない得点の多さはさすが激ペナならではのものだ。最後はセカンドフライ。

1回戦第10試合

SENSOU VS. LINGERIE

初回に7点もの大量得点で一気に試合を決めてしまったSENSOUチームがLINGERIEチームの反撃を完全に押さえ、13対2、4回コールド試合をしてしまった。う～ん、本当にコールド試合が多いなあ。

1回戦第11試合

SPECIALS VS. HERODOTUS

激ペナにしてはめずらしくまともな試合だった。7回を終わった時点で12対12でまったくの互角に試合を進めていたのだが、ついに8回相手のミスからHERODOTUSが3点を取り、13対15で決着した。

1回戦第12試合

LAUGHTER ARTISTS

コールドになりそうでならない試合ほどたいくつなものはない。4回、6回、7回とARTISTSは何度もコールドのチャンスがありながらできなかった。結局15対23の大差でARTISTSの勝ち。

1回戦第13試合

LIPSTICKS VS. M ARAI

この試合は、岩手県から出場のM ARAIの完全なワンサイドゲーム。M ARAIの投手まさひこの力投で、LIPSTICKSは毎回奪三振のおまけつきで2対12の5回コールドとなってしまい、完全に敗れ去った。

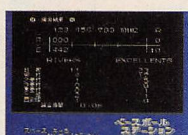
1回戦第14試合

FRIENDS VS. DOWN TOWNS

両チームの実力が拮抗(きっこう)しており、6回まで毎回逆転劇がくりかえされるという、大会屈指の好ゲーム。FRIENDSは最終回に最後のねばりをみせたが、結局1点差に泣き17対18で敗れた。

1回戦第15試合

RIVERS VS. EXCELLENTS

試合時間8分、3回コールドシャットアウト0対10という、今大会の最短試合である。初回と2回に飛び出したRIVERSの4番しげひろの2打席連続2ランホーマーが勝負のすべてを決めてしまった。

1回戦第16試合

SOKUSIN J VS. LIKISIS

15本のホームラン(大会最多)が飛び交う打撃戦。2回までに4点のリードを奪ったLIKISISだったが、3回に先発おおのくにがつかまり、6回に8点を取りかえすも、結局7回コールド29対15で敗退。

1回戦第17試合

JAP CARS VS. PHYSICISTS

5回までは静かな展開だったが、6回オモテ、JAP CARSにターボがかかった。9番から6番までの連続ヒットなどで大量8点をうばい、8回にさらに5点。PHYSICISTSをつきはなし15対9で勝った。

1回戦第18試合

JRA VS. NEWFRIENDS

両チームとも被安打数24と、たけ、しんざんの両軍エースの力にはあまり差がなかったようであるが、結局7ホーマーを打ったNEWFRIENDSが、1点差を守って13対14、2回戦への切符を手にしたのだった。

1回戦第19試合

YOSHIMOTOS VS. TAKOZUMO X

9回ウラの攻防は見ていておもしろかった。TAKOZUMO Xの2番、3番の連続ヒットで1発が出れば同点という展開で、4番をボテボテのゴロでダブルプレイに打ちとって17対15という結果に収まった。

1回戦第20試合

JAPANESE VS. PASOCOMSII

ラッキーセブンが終わって、5点リードのJAPANESEが逃げきるかと思われたが、6回ウラに逆転され、9回再度逆転するも、9回ウラ、PASOCOMSIIのネクストの3ランでサヨナラ試合に。16対19。

1回戦第21試合

CHEMISTRY VS. ULTRAS

5回まで押しぎみにゲームを進めていたCHEMISTRYチームが6回のULTRASチームの猛攻でついに追いつかれる。7、8、9回は、点の取り合いとなりULTRASチームが20対19で勝利した。

1回戦第22試合

IRONMAIDEN VS. PROGRAMS

盗塁、セーフティーバントなど足をいかした攻撃をするIRONMAIDENチームが毎回得点を重ね、チャンスに主砲が打てなかったPROGRAMSチームに、13対2で3回コールドの圧倒的差で勝利した。

1回戦第23試合

DRUGERS VS. NEW SYOKU

6回までは両チームの投手が、ともに相手を5点以内におさえるという、すばらしい投手戦となる。7回表のDRUGERSチームは猛攻をみせ、NEW SYOKUチームの反撃もおよばず10対9で負ける。

1回戦第24試合

ST HOUSES VS. NHK

3回が終わったときに勝負は14対5の9点差でST HOUSESチームが大量のリードをしていたが、6回にNHKチームの猛打が爆発。一気に逆転し、そのまま逃げきって23対26でNHKチームの勝利。

1回戦第25試合

HIPOSE VS. JINJERS

点が取られれば、取り返し、また取り返しと接戦した試合は8回が終わって18対20のたった2点差。9回オモテの、HIPOSEチームの攻撃が下位打線から始まり1点も取れず、JINJERSの勝利。

1回戦第26試合

COLUMNS VS. MSX EVENTS

7回までリードしていたMSX EVENTSチームは、ついに8回、COLUMNSチームに追いつかれ9回オモテの攻撃で逆転されたが、MSX EVENTSチームがさらに逆転し、16対17で勝利する。白熱した好試合。

1回戦第27試合

BIOLOGISTS VS. ELEMENTALS

赤いユニホームのBIOLOGISTSチームの足を使った攻撃と、速球と変化球をおり混ぜた、すばらしいピッチングを見せてくれた投手のまえにELEMENTALSチームは6回コールドで敗けてしまった。

1回戦第28試合

MYSTERIOUS VS. BADTEACHER

BADTEACHERチームは、MYSTERIOUSチームの投手のしあがりが、よかったことと、自分のチームの打者のバランスがわるかったことが原因で、試合は17対5の6回コールド負けとなってしまった。

1回戦第29試合

WARDS VS. SHIRITSUS

WARDSはヒットの数が8本と、そんなに悪い数字ではないのだがなぜか点にむすびつかない。一方のSHIRITSUSは、毎回確実に点を奪い、気がついてみれば10対0のコールド勝ちをおさめたのだった。

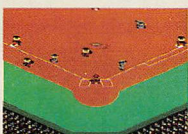
1回戦第30試合

PATLABORS VS. TARUS

TARUSには悪いが、PATLABORSのピッチャーがあまりにもできすぎていた。1度も外野までボールを打ち返せなかった。これでは勝てないだろう。結果は15対0で、あっけなく幕を閉じたスピード試合。

1回戦第31試合

NOTARINS VS. NEWSPAPERS

両チームとも初回から、激しい点の取り合いではじまったこのカード。一見、長期戦の様相を呈したが、4回ウラのNOTARINSの攻撃、2つの満塁ホームランが飛び出し、17対7で決着がついた試合。

1回戦第32試合

ACEMENBERS VS. DRUGS

すごい試合だった。両チームとも気持ちいいほどガンガン打つ。気がついてみれば21対21で延長戦に突入。10回裏、DRUGSが、まさかのスクイズを決めて、長い戦いに終止符が打たれたのだった。好試合。

投稿大募集

①トビラアイデア→ビッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったらこちらに。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ!⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカかペンセットをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

新しいことはきもちいいマロ。今回から賞品&賞金がグレードアップしたでおじゃる。タイトルを見てもわかるように、勝ち抜きの文字が取れているでおじゃるぞ。

CGコンテストに掲載される作品は右のとおり、ランクによって5つの賞品&賞金が用意されているのでおじゃる。このランクはマロをはじめとするビッツーCGチームの5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点でわけられているでおじゃる。

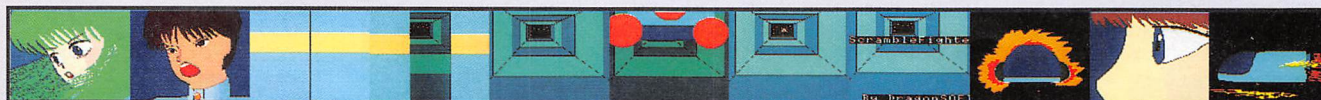
その項目とは、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術の5項目、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力の5項目でおじゃる。

勝ち抜きシステムがなくなってグレードアップした賞品&賞金群

ランク		賞品&賞金
①恐竜のタマゴ 100点以上	超すばらしい作品に与えられる、師範代ともいえる栄誉ある称号。	イラスト部門は現金1万円 紙芝居部門は現金2万円
②ゾウのタマゴ 80点以上	並の努力ではもらえない、優秀な作品に対して与えられる。	イラスト部門は現金5千円 紙芝居部門は1万円以内の希望ソフト1本
③ダチョウのタマゴ 60点以上	並と優秀のはざまで、これからを期待させる作品に与えられる。	イラスト部門、紙芝居部門ともディスク5枚+Mファンオリジナルテレホンカード
④カエルのタマゴ 50点以上	各項目オール2以上ならもらえる、いわゆる並の作品に与えられる	イラスト部門、紙芝居部門ともディスク1枚+Mファンオリジナルテレホンカード
⑤メダカのタマゴ 40点以上	まだまだ未熟だが、点数には表れなくても光るところのある作品に。	イラスト部門、紙芝居部門ともMファンオリジナルテレホンカード

梅麿　今月は紙芝居部門に2本も投稿があったでおじゃる。
一同　おおー／
梅麿　では最初の作品、愛媛県・越智大作クンの『飛ぶ男』／
ファンキーK　ぎゃはは／　これはけっこう笑えるぜ／
こんどる　えー、それほどのもんかなー。なんかむかしあった自主制作の8ミリ映画みたい。
アニイ／　もっと、アニメの動きを研究してほしいなー。男が走ってくるところは小さな点がだんだん大きくなってくるとか、いろいろアイデアを出して。
のぐりろ　落ちの女の子の表情はなんとなく笑えるじょーん。
梅麿　2本目は大阪府・DRAGONSOFTクンの『SCRAMBLE FIGHTER』でおじゃる。
ファンキーK　メカにうるさいオレさまに見せるにはちょっとお粗末すぎねーか、この宇宙船。
こんどる　そうだね、キャラの表情も厚みがないし、もっと勉強、というところかな。

43　愛媛県・越智大作『飛ぶ男』☆グラフサウルス使用。もっとアニメの動きを勉強して、また挑戦してほしいマロ。梅

↑おわり

一瞬画面が白くなる（編集部注）
41　大阪府・DRAGONSOFT『SCRAMBLE FIGHTER』☆グラフィックをもっとていねいに描こう／　でおじゃる。梅

おしかった人たち　イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『ある日』栃木県・田村真一(2・2・2・1・1)『ふねの上で』岡山県・流王正義(1・1・2・1・1)『SAMURAI』岡山県・流王正義の弟(1・2・2・1・2)

梅麿　今回は10作品と掲載作品が多いでおじゃるから、みんなかんたんにコメントをお願いするでおじゃる。

アニイ！　埼玉県・ＫＩＹＯＴクンの『ONGAKU－O』は童話の１シーンって感じで雰囲気がよかった。

ファンキーＫ　滋賀県・山本直彦クンの作品『休息』はさすが常連だけあって、うまくまとまっている。が、しかし！　情熱が感じられなくなっているぞ。見る人を「あっ」といわせるようなパワーは作品を描くうえで常に大事だぞ。

こんどる　静岡県・ホルスタイン渡辺クンの『魔獣』はゴールデンラッキーをほうふつさせるキャラクタと背景のミスマッチがよいです。

のぐりろ　京都府・八木大智の『それいけ！　ＯＯＯぱんマン』は絵は汚いけどキャラクタにインパクトがあるじょ〜ん。月に梅麿が映っているのが芸が細かいじょ〜ん。

東京都・東田淳二『744の笑顔』☆色使いがとてもいいマロ。網かけをうまく使って少女マンガふうに仕上がっているでおじゃる。背景とのからみもバツグンでなんといってもキャラクタがいきいきしているところがポイントでおじゃる。(梅)

※各項目の満点は25点

43
長野県・斑来け〜『波女』

46
岡山県・ＫＡＫＡＳＨＩ（タイトルなし）

46
京都府・山木大智『それいけ！〜』

76
埼玉県・KIYOT『ONGAKU-O』☆ひじょうに味があっていいでおじゃるぞ。アニイ！　もいっていたけど童話の１シーンみたいで切絵のようだマロ。(梅)

60
京都府・三浦一誠(タイトルなし)☆背景の戦車までは黒を使わず、遠近感が出ていてよいマロ。ただ、飛行機が黒いので空とかみあっていないでおじゃる。(梅)

54
千葉県・佐藤幸一『嬉しい一時』☆色使いはなかなかのものでおじゃる。(梅)

53
神奈川県・中村和洋『帰りたい』☆月の描き方がいまいちでおじゃる。(梅)

66
静岡県・ホルスタイン渡辺『魔獣』☆タイトルのわりにはかわいいモンスターときっちり描きこんだ背景が妙に味があるマロ。(梅)

63
滋賀県・山本直彦『休息』☆背景の山の色とキャラのヨロイの色が同系色なので、もっと別の色にしてみたらよかったマロ。(梅)

51
鳥取県・猪口亮『いってきま〜す』☆人物を描くならSCREEN7がいいマロ。(梅)

ごめんなさい　6月号のちょっとCGテクニックでＦ１ツールディスクはSCREEN5しかサポートしていないという記述がありましたが、Ｆ１ツールディスクはSCREEN7や8にも対応しています。訂正しておわびいたします。

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

あー、もう投稿が多すぎてたいへん。えーい、このさい本文を削ってプログラムと作品だけ、という大胆な構成にして在庫総ざらえ一掃セールなのだ。

規定部門　お題は「音」

さすがに「音」というお題だと投稿も充実している。自由部門の作品で音がおもしろいのもこちらに入れてしまいました。

沸いたかな？ ■広島県・かんたろう(MS)

```
1 DEFINTA-Z:A=50:SOUND1,0:SOU
ND7,54:SOUND8,15
2 R=RND(1)*3:A=A+R-1:SOUND0,A
:GOTO2
```

すずめの鳴き声 ■東京都・菊地秀悦(MSX)

```
10 SOUND7,190:SOUND8,15
20 R=RND(-TIME)*15+5
30 FORI=0TOR:SOUND0,I:NEXT
40 FORI=RTO0STEP-1
50 SOUND0,I:NEXT
60 FORJ=0TO5:NEXT:GOTO20
```

雨・風・雷 ■長野県・木内靖(MSX)

```
10 SOUND7,7:SOUND8,16
20 ONINTERVAL=200GOSUB40:INTE
RVALON:ONSTOPGOSUB50:STOPON
30 S%=S%+(RND(1)*3-1)+(S%>30)
-(S%<0):SOUND6,RND(1)*256:SOU
ND6,31-S%:SOUND12,255:SOUND13
,1:GOTO30
40 IFRND(1)>.5THENFORI=0TO60:
SOUND6,RND(1)*8+4:SOUND1,RND(
1)*256:COLOR10,10:COLOR1,1,1:
NEXT:RETURNELSERETURN
50 BEEP:COLOR15,4,7:END
```

浜クンの『時計』。7時ジャストになると音が鳴り、時計が震えます。スペースキーで終了。これでMSXtR達成。称号は、麦秋浜岸雄を与える

時計＊ ■福井県・麦秋浜岸雄(MSXtR)

```
1 DEFINTA-S:COLOR15,0,0:SCREE
N5:COLOR=(8,7,7,7):CIRCLE(128
,99),40,2:PAINT(128,99),15,2:
LINE(110,120)-(127,99),0:LINE
-(125,65),1:LINE(128,99)-(128
,65),8:CIRCLE(108,60),20,9,-.
5,-3.7:PAINT(108,55),9:CIRCLE
(150,60),20,9,-5.72,-2.64:PAI
NT(150,55),9
2 PLAY"O8V4M90S0":FORA=0TO9:P
LAY"CR":NEXT:FORA=0TO1:A=1+PL
AY(0):NEXT:COLOR=(1,7,7,7):CO
LOR=(8,0,0,0):FORZ=0TO999:NEX
T:PLAY"T255L64V15M300O8S11":F
ORA=0TO1:S=(S=0)*6:SETADJUST(
S,0):A=-STRIG(0):PLAY"B":NEXT
:BEEP
```

恐怖の音 ■埼玉県・チグリスユーフラテスナイルGAN　P

```
10 FORV=4TO10:PLAY"V=V;L60AB-
O5D","V=V-4;L12O6AB-O7DO6AB-O
7D","V=V-2;O2A3B-6":NEXT:GOTO
10
```

DX14クンの『音叉』。スペースキーを押すと音が広がって余韻が残ります

音叉＊ ■岩手県・クアトロDX14(MSXtR)

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:FORI=2TO
9:CIRCLE(128,106),(I-2)*20+5,
I:GOSUB70:NEXT
20 FORI=0TO1:CIRCLE(128,150),
I*20+20,14,3.14,6.28:LINE(88+
I*60,40)-(108+I*60,150),14,BF
:NEXT:PAINT(128,180),14:LINE(
118,180)-(138,212),14,BF
30 IFNOTSTRIG(0)THEN30
40 PLAY"T32V15O6S0M65000D1"
50 M=0:FORL=0TO38:M=(M+1)MOD8
:FORI=0TO7:M=(M+1)MOD8:COLOR=
(9-I,0,7-M,0):NEXTI,L
60 FORI=2TO9:GOSUB70:FORD=0TO
66:NEXTD,I:GOTO30
70 COLOR=(I,0,0,0):RETURN
```

おなじくDX14クンの『メトロノーム』。この作品でMSXtRを達成。称号は、クアトロDX14とする

メトロノーム＊ ■岩手県・クアトロDX14(MSXtR)

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5
20 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE,0:CL
S:A=78:B=212:FORI=0TO7:READC,
D:LINE(A,B)-(C,D),9:A=C:B=D:N
EXT:PAINT(128,211),9
30 FORI=44TO144STEP5:LINE(124
,37)-(132,I),1,B:NEXT:COPY(0,
0)-(256,212),0TO(0,0),1:LINE(
128,150)-(65,75),1:CIRCLE(77,
88),9,2:PAINT(77,88),2
40 SETPAGE,1:LINE(128,150)-(1
91,75),1:CIRCLE(179,88),9,2:P
AINT(179,88),2
50 FORI=0TO1:SETPAGEI:FORK=0T
O400:NEXT:PLAY"T255V15O5F64":
NEXT:GOTO50:DATA 113,30,143,3
0,178,212,99,150,118,35,138,3
5,157,150,99,150
```

ふらわあクンの『それゆけ〜』。マイクで取り囲み、質問を浴びせかける

それ行け/芸能レポーター＊ ■神奈川県・ふらわあ(MS)

```
1 COLOR14,1,1:SCREEN5:CLS:DEF
FNA=3.14159/12*A:FORI=0TO6:X=
I*27+47:Y=110-ABS(3-I)^2*5
2 A=27+I:PSET(X,Y):D=5:GOSUB7
:D=55:GOSUB7:D=11:GOSUB7:D=55
:GOSUB7:D=6:GOSUB7
3 PAINT(X,Y+2):NEXT
4 ONSTOPGOSUB8:STOPON
5 S=INT(RND(1)*36)+1:PLAY"S13
M200N=S;64":SETADJUST(RND(1)*
7-3,RND(1)*7-3):IFRND(1)<.1TH
ENCOLOR=(1,4,4,2)
6 FORT=0TO9:NEXT:COLOR=(1,0,0
,0):GOTO5
7 X=X+INT(SIN(FNA)*D+.5):Y=Y+
INT(COS(FNA)*D+.5):LINE-(X,Y)
:A=A-6:RETURN
8 SETADJUST(0,0):BEEP:END
```

競馬 ■秋田県・今野剛人(M)

```
1 FORI=0TO13:FORJ=0TO225STEP5
5:SOUNDI,J:NEXT:NEXT:GOTO1
```

すらクンの『そーじき』。スペースキーを押すと掃除機がずりずりと動き、ゴミを吸っていく。うーん、家庭の光景

★藤井石材店の称号の「ズドラトニーチェ」の部分を、「ズドラストビーチェ」に変更します。このあいだゴルビー夫妻が来て誤りを指摘してくれたのでした。ちなみにつづりは「здравствуйте」で、こんにちは、という意味です。

☆「AVフォーラム」への投稿募集中！　応募要項は76ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

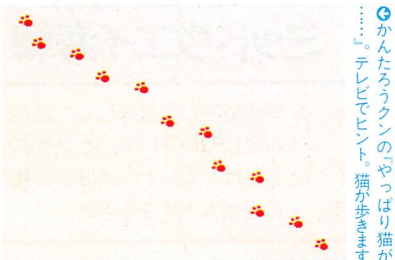
お★題

8月号のお題＝「夏」 前にもこのテーマで募集したことがあるような気もする季節ネタではあるが、ま、いいでしょ。若者の青春が爆発し、このごろは冷夏現象があたりまえになってしまってどうしようとも思うが、そんなこんなの夏である。トライしてちょーだいね。例によって、短いプログラム、または、音に凝ったプログラムは、優遇します。両方を兼ね備えていればもういうことなし。そういえば、去年伊豆に行って、台風の合間に波の高い岩場で泳いだのは命の不安を覚えるほどの緊張感があった。あー、泳ぎたくなってきたなあ。かくして、しめ切りは6月30日である。

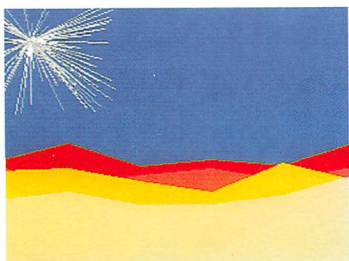
そーじき ■千葉県・すら(M)

```
1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,11,
1:KEYOFF:VPOKE8200,238:VPOKE8
201,255:VPOKE8197,27:FORI=0TO
11:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,
"H"):NEXT:FORI=0TO10:LOCATE14
,I:PRINT"AAAAA":NEXT:LOCATE2,
11:PRINTSTRING$(28,"A"):FORI=
12TO14:LOCATE1,I:PRINTSTRING$
(30,"A"):NEXT
2 IFSTRIG(0)=0THENSOUND8,0:GO
TO2ELSEPRINTCHR$(27)"Y. "CHR$
(27)"M":FORI=0TO1:LOCATEINT(R
ND(1)*28)+2,22:PRINT".":NEXT:
SOUND8,15:SOUND7,49:SOUND6,10
:GOTO2
```

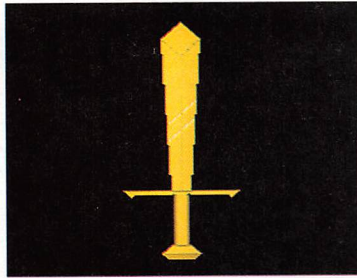
自由部門 やっぱり猫や蜂

あーせわしない。なんと、規定で10本、自由で7本、あわせて17本の作品を一挙に掲載。ギャグを書けないのがつらい。

かんたろうクンの『やっぱり猫が……』。テレビでヒント。猫が歩きます

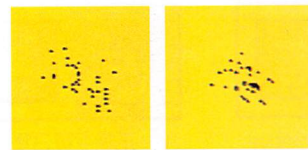
やっぱり猫が… ■広島県・かんたろう(MS)

```
1 SCREEN1:COLOR8,15,15:WIDTH3
2:KEYOFF:CLS:FORI=0TO7:VPOKE5
20+I,VAL("&H"+MID$("0C6C600ED
FDF1F0E",I*2+1,2)):NEXT
2 A$(0)="A":A$(1)=" ":FORI=0T
01:RESTORE3:FORJ=0TO13:READA,
B:LOCATEA,B:PRINTA$(I):FORK=0
TO200:NEXTK,J,I
3 DATA 30,22,28,20,25,19,25,1
6,22,15,21,12,18,11,16,8,13,7
,11,5,8,4,7,2,4,1,2,0
```

ズ(中略)店クンの『み、水……』。太陽ピーカン、頭クラクラ、み、水……

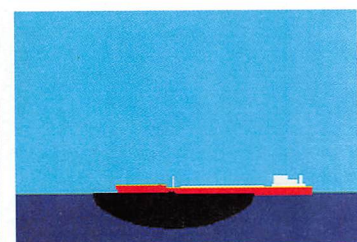
み、水…＊ ■岡山県・ズドラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエン藤井石材店

```
10 COLOR15,5,5:SCREEN5:FORN=0
TO3:PSET(0,120+N*10):FORI=0TO
5:Y=RND(1)*30+110+N*10:LINE-(
I*50+6,Y),N+8:NEXT:PAINT(0,13
0+N*10),N+8:NEXT:FORI=0TO100:
X=RND(1)*90:Y=RND(1)*90:LINE(
30,30)-(X,Y),IMOD2+14:NEXT
20 VDP(10)=140:VDP(10)=160:GO
TO20
```

ズ(中略)店クンの『剣』。光が走り、最後にフラッシュ。美しいRPGふう

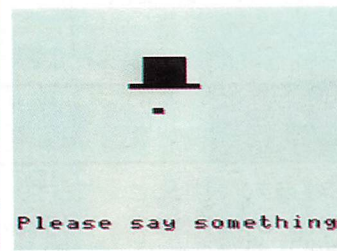
剣＊ ■岡山県・ズドラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエン藤井石材店

```
10 COLOR3,1,1:SCREEN5:COLOR,0
,0:SETPAGE,1:CLS:DRAW"BM90,13
0R30U80H10E10F10G10D80R30G4H2
L48G2H4BM115,162R10F5G5L10H5E
5G5R20":LINE(110,40)-(115,130
):LINE(130,40)-(125,130)
20 PAINT(0,0),1,3:PAINT(120,1
31),5,3:PAINT(120,165),6,3:PA
INT(120,170),3:FORI=1TO5:COLO
R=(I+1,I,I,0):LINE(115+I,132)
-(125-I,161),I+1,BF:NEXT:SETP
AGE,2:LINE(110,0)-(130,210),6
,BF:COLOR15:DRAW"BM110,100E20
D10G20U10":PAINT(110,100),15
30 FORI=0TO101:COPY(110,I)-(1
30,I+100),2TO(110,30),3:COPY(
90,30)-(150,170),1TO(90,30),3
,TPSET:COPY(90,30)-(150,170),
3TO(90,30),0:NEXT
40 COLOR=(1,RND(1)*7,RND(1)*7
,RND(1)*7):GOTO40
```

麦秋浜岸雄クンの『はちのむれ』。3分くらい待つと蜂の大群がテレビに現れます

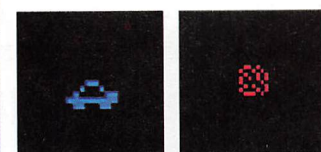
はちのむれ＊＊ ■福井県・麦秋浜岸雄(MSXtR)

```
1 COLOR1,10,10:SCREEN5,0:DEFI
NTA-Z:DIMX(5,5),Y(5,5):FORA=0
TO5:FORB=0TO5:X(A,B)=18+A*2:Y
(A,B)=18+B*2:NEXTB,A
2 FORC=1TO3:SETPAGE0,C:FORD=0
TO5:FORE=0TO4:LINE(D*42,E*42)
-STEP(41,41),10,BF:FORA=0TO5:
FORB=0TO5:X(A,B)=X(A,B)-1+RND
(-TIME)*3:Y(A,B)=Y(A,B)-1+RND
(-TIME)*3:PSET(D*42+X(A,B),E*
42+Y(A,B)):NEXTB,A,E,D,C:B=1
3 SETPAGE0,0:FORC=2-BTO2+BSTE
PB:FORD=2.5-B*2.5TO2.5+B*2.5S
TEPB:FORE=2-B*2TO2+B*2STEPB:C
OPY(D*42,E*42)-STEP(41,41),CT
O(90,90):G=(E=0ORE=4):FORA=0T
O20+G*20:NEXTA,E,D,C:B=-B:GOT
O3
```

仏陀Lクンの『中東～』。タンカーが爆発、オイルが漏れて自然が破壊されていく、うむ、なシナリオ

中東某国の陰謀と自然 ■千葉県・仏陀L(M)

```
10 COLOR15,7,7:SCREEN2:CLS:LI
NE(0,152)-(256,192),4,BF
20 PSET(80,146),8:DRAW"R30D2R
90D5L118U2L1U3L1U2":PAINT(81,
147),8,8:LINE(120,147)-(170,1
47),15:LINE(115,140)-(115,147
),15:PSET(176,147),15:DRAW"U1
R1U6R8D3R6D3R2U6R1D6R2D1L20":
PAINT(178,146),15,15:FORI=0TO
600:NEXTI
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8
,16:SOUND12,50:SOUND13,0:CIRC
LE(115,150),2,15:PAINT(115,15
0),15:FORJ=0TO50:NEXTJ:CIRCLE
(115,150),2,8:PAINT(115,150),
8
40 FORK=0TO200:CIRCLE(115,152
),K,1,3.15,6.28,.5:NEXTK
```

原田クンの『SILENT～』。スペースキーで話しかけ、カーソルキーで催促すると……。秀逸な作品

SILENT MOVIE ■東京都・原田明和(MSXt)

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN2,0,0:D
RAW"BM118,10R20D15R7D2L34U2R7
U15":PAINT(119,11),1:SPRITE$(
0)="ﾘﾘﾘ":OPEN"GRP:"AS#1:PUTSP
RITE0,(126,38),1,0
15 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:DRAW"BM56,100":BEEP:PRINT#1,
"Please say something.":FORI=
0TO1:I=STICK(0):NEXT
20 FORO=0TO2:FORI=1TO4:X=-I*(
I<4)-(I=4)*2:PUTSPRITE0,(120+
X*3,38),1,0:FORJ=0TO50:NEXTJ,
I,O:LINE(56,100)-(220,130),15
,BF:GOTO15
```

いーかーちゅい、たークンの『見えないカベ』。車が走ってきてとつぜん爆発！

見えないカベ ■埼玉県・いーかーちゅい、たー(MS)

```
10 SCREEN2,0:SPRITE$(0)=CHR$(
&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H18)+CHR
$(&H24)+CHR$(&H43)+CHR$(&HFF)
+CHR$(&H66)+CHR$(&H0)
20 COLOR,1,1:CLS:FORX=0TO117
30 PUTSPRITE0,(X,80),5,0:NEXT
X
40 SOUND7,12:SOUND7,7:PLAY"V1
5G"
50 SPRITE$(0)=CHR$(&H34)+CHR$
(&H4A)+CHR$(&H25)+CHR$(&H55)+
CHR$(&H42)+CHR$(&H29)+CHR$(&H
45)+CHR$(&H3A)
60 PUTSPRITE0,(X,80),8,0:GOTO
60
```

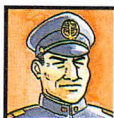
【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ファンストラテジー FAN STRATEGY

軍服でまず思い浮かぶのが迷彩服、そのつぎのつぎくらいに思い浮かぶのが『提督の決断』に出てくる海軍の制服。最近では『沈黙の艦隊』の海江田艦長も着てます。そういえば他機種では同名のゲームが発売になるらしい。

実験 提督の決断で2人プレイ ミッドウエイ海戦

今月のストラテジーはけっこう変則である。じつは提督の決断の特集をやろうと思って、投稿が来るのをてぐすねひいて待っていたのであるが……、これが残念なことにもう一歩という技しか来ない。そこで、まえからやってみたかったことの1つ、SLGの2人プレイをやってみることにした。

シナリオは4のミッドウエイ海戦である。このシナリオは両軍の戦力がほぼ等しく、2人プレイにむいている。というよりも、ほかのシナリオは初期戦力の差が大きすぎるのだ。

日本海軍司令長官 諸橋五十符(いそっぷ)

1．正規空母2隻以上撃沈
2．正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈
3．ミッドウエイ島の占領

これらのどれか1つを達成すれば、我が日本海軍の勝利だ。史実の戦力の分散させすぎや索敵の遅れなどを教訓としつつ、

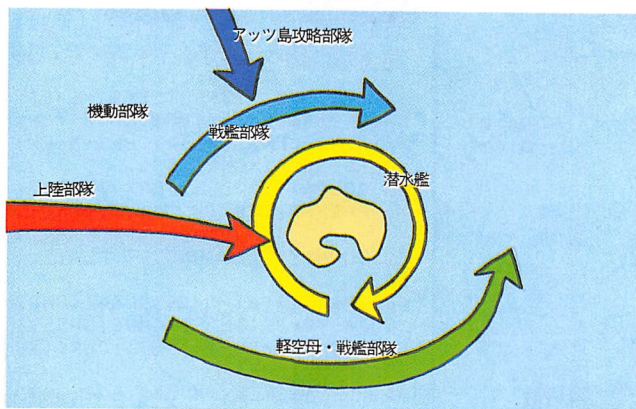
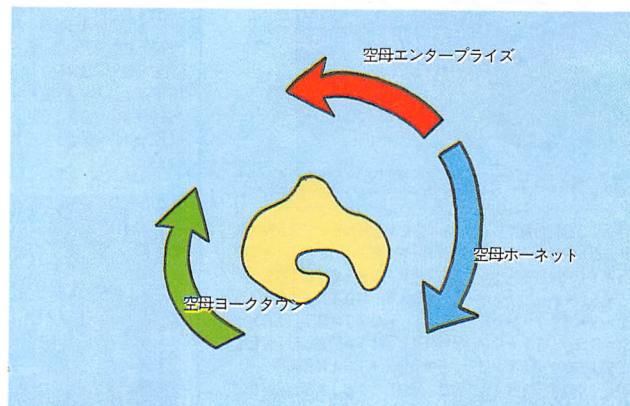
①機動部隊(空母)は動かない
②戦艦部隊は北方から、軽空母と戦艦2隻を主力とした部隊は南方から敵機動部隊をはさむ
③アッツ基地にむかっている機動部隊をミッドウエイへむける
④潜水艦を近海に潜ませる
⑤上陸部隊は西から

連合国軍司令長官 I.W.パープリン

1．正規空母3隻以上撃沈
2．正規空母1隻以上かつ戦艦3隻以上撃沈
3．戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈

これらのうちどれか1つを達成すれば連合軍の勝利となる。電波探信儀で先に日本軍の艦隊を見つけることに留意しつつ、

①航空70〜80の将校を3人作る
②ミッドウエイ基地の航空機を400機に補給しておく
③3空母を分離、独立させ、航空機で敵艦隊を各個撃破する
④潜水艦はミッドウエイ近海で潜ませておく

それぞれが勝手に頭のなかで描いていた勝利への青写真

↑敵を発見するまで第1艦隊は動かさないことがポイント

↑電波探信儀を装備している空母を3艦隊に分け、索敵に力を注ぐ

世紀のミッドウエイ海戦はこうして戦われた

1942年、昭和17年6月5日のミッドウエイ海戦、開戦日からさかのぼること17日まえ、空母ホーネットから発進したB25爆撃機16機は日本本土を空襲していた。大きな被害はなかったものの、太平洋戦争初の本土空襲は日本軍部に大きな衝撃を与えたのである。日本軍は連合軍艦隊制圧のため、ミッドウエイに空母6、戦艦11、重巡洋艦13、軽巡洋艦5、駆逐艦56、という大規模戦力を投入したのだ。

一方、これを迎え討つ連合軍は空母3、重巡洋艦12、軽巡洋艦1、駆逐艦30、潜水艦6とミッドウエイ島に守備兵力を増強し日本軍を待ち受けていた。

6月5日早朝　連合軍は機動部隊を再編成していた。すなわち、空母エンタープライズを旗艦とする第1艦隊と空母ホーネットを旗艦とする第4艦隊に分離したのである。I．W．パーブリン司令長官のもくろみでは索敵能力を100%いかし電波探信儀を装備した空母を3艦隊に分けた、というのだが……。

6月5日朝　これに対し日本軍は第2艦隊を大和を旗艦とする戦艦部隊と軽空母と駆逐艦からなる第4艦隊に分離した程度だった。諸橋五十符司令長官は雷爆機の出撃前に奇襲された過去の苦い教訓を思い出しながら、上空直掩(ちょくえん)を命じるのだった。

6月5日昼　日本軍第1艦隊は偵察機を発進させ、索敵を行った。すると、ミッドウエイ島の北東の海上に空母エンタープライズの姿を発見したのであった。史実では先に連合軍に発見された日本軍だったが、逆に連合軍の艦影をとらえた。

6月6日夕　日本軍は空撃準備の完了とともにエンタープライズに襲いかかる。

連合軍の防衛はエンタープライズから上がっていた直掩の戦闘機32機の1部隊、対する日本軍の雷爆機は67機と58機の2部隊。せめて連合軍の隊形が空母を囲んでいれば持ちこたえたのかもしれないが、足の遅い重巡洋艦が助けに駆けつけたときには空母エンタープライズは炎上し、沈むところであった。

6月7日昼　日本軍第1艦隊はミッドウエイ航空隊に襲撃される。しかし、エンタープライズを葬り去った日本軍の士気は高く、直掩の戦闘機もよく働き1艦も欠けることなく撃退した。

6月7日夜　一方、戦艦長門率いる第5艦隊はミッドウエイ島に大規模な上陸作戦を敢行するものの、連合軍守備隊の防衛力の前に占領までは至らなかった。

6月8日朝　じつは、連合軍指令長官I．W．パーブリンは日本軍司令長官諸橋五十符が編集部の掃除に来ていたおじさんと話しこんでいるスキに乗じて空撃の準備をしていた。第1艦隊と合流していたホーネットの30機の雷爆機は発進していった。

だが、この奇襲攻撃は日本側にいくつかの損害を与えたものの撃沈するまでにはいかず、事実上最期の一手となった。

6月8日夕　連合軍の汚い攻撃に怒った日本軍は、連合軍司令長官の必死の制止を振り切って、ホーネット空撃を命じた。

直掩の戦闘機すらないホーネットは赤城航空隊の1撃によって大破、海に沈んだ。

ここに、史実より1日長いミッドウエイ海戦は日本軍の勝利により終わりを告げたのである。連合軍司令長官I．W．パーブリンの反省「いやー、ちょっと部隊を分散させすぎちゃったなー。隊形を整えるのもさぼっちゃったし、最後なんか直掩もしなかったしなー。まあ、つぎのソロモン海戦ではがんばります」日本軍司令長官諸橋五十符の勝利のことば「ミッドウエイではかならず朝8時に直掩を行えば、奇襲は恐るるに足りず。各艦隊にはこまめに指示を送ってミッドウエイの航空隊にやられないようにするべし。以上」

連合軍よりも先に日本軍が索敵に成功した

やった！　浮沈空母エンタープライズを撃沈した

連合軍の唯一の反撃、ミッドウエイ航空隊による空撃

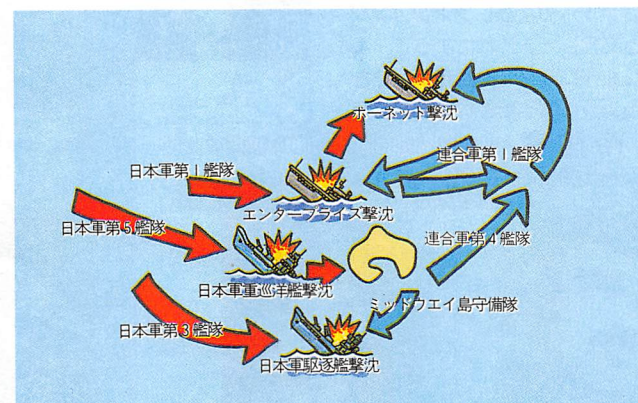
士気上がる日本軍はミッドウエイ島に上陸作戦を敢行

プレイヤーの一瞬のスキをついて空撃を加える連合軍

連合軍にとどめをさすべく、日本軍は空撃を開始した

赤城航空隊の手によってホーネットも撃沈された

ここに、ミッドウエイ海戦における歴史はくつがえされた

実際の両軍戦略図

赤のラインは日本軍、青のラインは連合軍の進路

投稿大募集　MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN 編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉、のうちどれか1つをさしあげています。

FAN-NEWS

銀河英雄伝説II DXkit(デラックスキット)

ボーステック
☎03-3708-4711
6月14日発売予定

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円
ターボRの高速モードに対応	

人気の宇宙艦隊シミュレーションゲームの拡張シナリオ登場。新ルールや便利な機能も追加されたぞ!

新シナリオは7本!ゲームシステムもパワーアップしたぞ!!

たぐいまれな美貌と、天才的戦術をもって、銀河帝国軍の元帥にまでかけのぼり、いつの日か宇宙をつかもうという野望を持つ金髪の美青年、「常勝の天才」ラインハルト。

当の本人は歴史書と仲間を愛する優しい青年でありながら、「不敗の魔術師」「奇跡のヤン」などの異名を持つ自由惑星同盟軍最高の戦術家、ヤン・ウェンリー。

この2人の天才を中心に、彼らを取り巻く人々の姿を描いた大人気のSF小説『銀河英雄伝説』を元にした、宇宙艦隊戦シミュレーションゲームの拡張シナリオ集が登場した。

今回紹介する『銀河英雄伝説IIDXkit』は、前作『銀河英雄伝説II』の拡張シナリオのセットであり、プレイするには『銀河英雄伝説II』(9,800円)が必要だ。

基本的なプレイの方法は前作と共通で、マウスによるプレイができる。またターボRの高速モードにも対応し、スムーズなプレイが楽しめるようになっている。この前作の良い点をそのまま生かした上、いくつかの改良と新たなルールをくわえて、よりいっそう銀英伝の世界を楽しめるようになった。

前作と変わった点は、まず登場する提督の顔ぶれと総数。拡張ルールの採用と選択メニューの追加。提督の初期配備変更ができるようになったこと。また提督のレベルアップが速くなったことなどがある。新シナリオは全部で7本で、前作同様に原作の物語の流れにあわせ、すべてのシナリオを順番に戦って行くキャンペーンモードもある。

ルール上の最大の変更点は、前作では1シナリオで提督のいる敵艦隊を3つ全滅させるとシナリオクリアになったが、『DX』ではこのルールが廃止された。したがって、敵の艦隊が攻めて来るのを自分の惑星近くで待ち受けるという戦術は不利になり、積極的な戦術を要求されるようになった。

ソフトとしても改良され処理速度がアップしている。またBGMの曲目にアニメで使われた、クラシック曲の「ボレロ」、「英雄」、「悲壮」が入っていることは、ファンにはうれしいニュースだ。

シナリオ選択画面

⬆新シナリオは7本。選択画面でカーソルをあわせて選ぶ。マウスなら操作はよりスムーズだ

勝敗のカギをにぎる提督もメンバーチェンジしたのだ!!

このゲームは宇宙艦隊による戦闘シミュレーションで、各艦隊を率いる提督が、ゲームのカギをにぎっている。

有能な提督に率いられた艦隊は、攻撃力や防御力がアップし、より少ない戦力で大きな戦果を上げることができるのだ。

『DX』では、この提督の顔ぶれに追加変更がある。

帝国軍、同盟軍とも1名ずつ提督数が増え、両軍とも15人になった。そして、原作では艦隊を率いたことのないシェーンコップ、キャゼルヌ、ムライらは今回はゲームには登場せず、またフォーゲルは帝国軍にあってより有能な提督とされているアイゼナッハおよびレンネンカンプと交代した。これによって、より原作に忠実な提督起用ができるようになったといえるだろう。

同盟軍

⬆レベル6だが、統率力にすぐれる第10艦隊提督

⬅提督レベル6。第12艦隊を率いる猛将である

⬅艦隊運用力に光るものを持つ第14艦隊提督

⬅攻撃力、防御力ともそこそこ。第15艦隊提督

⬅白兵戦が本業のシェーンコップは出場しない

⬅内勤の専門家の彼も今回提督にはなっていない

⬅前作では第11艦隊の提督だったヤンの参謀長

帝国軍

⬅「沈黙提督」のあだ名を持つ第10艦隊の提督

⬅提督レベルの初期値は7と高い。第15艦隊提督

⬅原作でラインハルトと対立していた彼は消えた

3つの拡張ルールを採用！選択モードで設定自由自在！

『DX』では、ゲームを開始するまえに、拡張ルールの設定をすることができる。

まず「難易度」は敵の提督のレベルを変えることができる。

中級で、標準よりも敵の提督レベルが全員2アップし、上級では4アップする。提督レベルが上がると、その提督の艦隊の艦船数と士気値が上昇し、敵はより強力になるのだ。

「敵との衝突」は敵味方の艦隊ユニットが接触した場合、衝突して動かなくなるか、通りぬけるかを設定する。通りぬけられるようにすれば、敵の戦力が集中している場所への突入や、そこからの撤退が楽になるだろう。

最後の「提督の脱出」は、キャンペーンモードでのみ有効なもので、旗艦が撃破されたときに、提督が脱出するかどうかを設定する。

脱出するほうに設定しても失敗することがあるが、うまくいくと次のシナリオでふたたびその提督と会うことができる。

提督レベルが高い有能な提督を失わずにすめば、戦略を立てるのが楽になるだろう。

この3つの設定によりゲームの難易度がかなり自由に変えられ、プレイヤーの好みに応じた楽しみ方ができるようになった。

拡張ルールを設定する画面。丸印の部分にカーソルをあわせて決定する。ルールの組み合わせは12通りで、上級レベルは本当にキビシイぞ

優秀な提督を重要ポイントに自由に配備できるのだ！

艦隊を率いている提督たちは、そのシナリオに登場する自国の領地の、いくつかの惑星に駐留している。そしてそこから必要に応じて出撃する。

出撃できる艦隊の数は4艦隊までとなっているのだが、目標になる敵の惑星に近い位置にある自国の惑星に、自軍の提督のなかでも有能な者が集中していたとするならば、戦略的に大変有利だろう。

『DX』では提督の初期配備を変更することができる。

戦略拠点から遠く離れた惑星に駐留しているヤンやラインハルト、ビュコックなどといった有能な提督を、拡張メニューにある「提督初期配備」を選び、エディタを使って、より有利な惑星に移動させられるのだ。

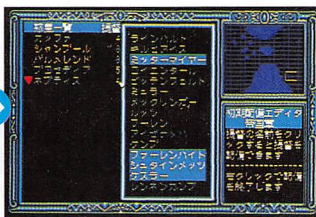
ゲームは限られたターン数でシナリオを終了することが条件になっている。この初期配備によって、艦隊を移動して布陣を整えるためだけに費やされる無駄なターンを省くことができ、しかもより有利でより自由な布陣で、敵と戦うことができるようになるのである。

[配備状況を見て]

惑星カッファに有能な提督が集まっている

[メンバーをチェンジ]

ミッターマイヤーを惑星ネプティスへ……

[布陣を変更する]

移動終了。好みの布陣で戦闘を開始できる

艦隊の航路がひとめでわかる機能もついたぞ！

出撃させた艦隊に作戦を与え航路を設定してやると、その艦隊は自動的にその任務を遂行するようになっているのが、『銀英伝II』の特徴のひとつだった。

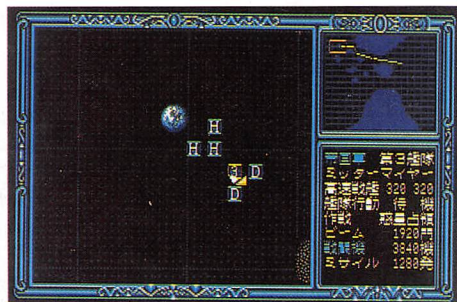
今回の『DX』でも、もちろんこの機能は使えるが、その上に新たに便利な機能が追加されることになった。

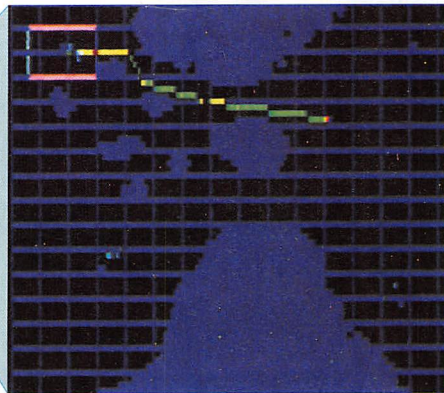
作戦行動を与えられている艦隊の提督ユニット（艦隊番号のついているユニット）に、カーソルをあわせると、画面の右上にあるマップ画面に、その艦隊の進行する予定の航路が、目的地と艦隊の現在位置とを結ぶ線として表示されるのだ。

前作では航路設定した艦隊が、実際にどのように進行するのかわかりにくく、艦隊の両翼に位置しているユニットが進入不能区域の周縁部に接触してしまい、艦隊の進行がおくれたりすることがあった。

だがこの表示機能を使うと、進路が安全かどうかを確認するのがかんたんで、援軍の遅れによる手痛い敗北などという事態を避けることができるだろう。

艦隊と接触する位置を把握でき、戦略上役にたつ機能だ。

カーソルをあわせると…

作戦と航路を設定した艦隊提督ユニットにカーソルをあわせる

予定航路がひとめでわかる！

するとマップ上に艦隊の予定の航路が線で表示されるのだ

FAN-NEWS

エストランド物語

MEDO（メドウ）
☎011-791-7538
発売中

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
タケルでのみ販売	

遊びやすさを重視したテンポのいいフィールドタイプRPG。魔法で鳥に変えられたお姫様を探せ！　よく練られたシナリオとかわいめの敵がポイントだ。

姫を救い、父のかたきを討つために冒険に旅立つ！

ゲームのシステムはドラクエタイプの正統派RPGだ。

ゲームの展開も正統派で、姫を救出するという目的がはっきりしているものの、最強の敵というのはずっとふせられていて、ゲームが進むにつれて正体が見えてくるようになっている。

操作方法のほうは親切で、キー変更やメッセージを読み返す機能がついていてとても便利。テンポがよく、行きづまりもないのでRPG初心者も安心して楽しめるのだ。

ここから出発！

⊙ここが主人公の村だ。このすぐ近くに城があり、賢者トレントがいるので、何度か立ち寄ることになる。この島は最後まで話題はつきない。あんがい敵が近くにいたりして……

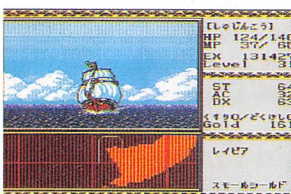
ストーリー

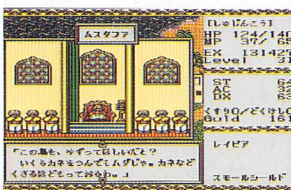
昔々あるところに、エストランドという国があったという。そこは緑にめぐまれ、人々は平和に暮らしていた。この国には、エミアという姫がいて、国中のみんなに愛されていたのだが、ある夜見たこともない恐ろしい怪物が現れ、エミア姫をさらっていってしまった。城の警備隊は勇敢にたちむかったものの、隊長がかろうじて手傷を負わせただけで全滅してしまった。王様は姫の行方（ゆくえ）を捜させたが何も手がかりはつかめなかった。そして、ひと月後警備隊長の息子は、父のかたきを討ち、幼なじみのエミア姫を救うべく冒険に旅立つ決意をした。

⊙さらわれた姫。主人公の幼なじみ

⊙こいつが姫をさらった張本人。強いぞ！

⊙警備隊長の息子。名前は自分でつける

姫のためならどこまでも、たとえ火のなか砂(?)のなか

⊙島々への移動は船によっておこなう

⊙砂漠で流砂に足をとられてしまう

⊙大商人ムスタファ。けっこうケチ！

スタートしてすぐに主人公がエストランド城に行くと、姫は西のかなたへ連れさられたことを知る。さっそく西に進んでいくと、途中にゴブリンの砦という最初の関門がある。ここを突破すると、老人がとらわれているダンジョンがあり、老人は姫が魔法使いに鳥にされてしまったことを告げると息たえてしまう。ここで一連の事件はこの魔法使いのしわざだということがわかる。村にもどってめずらしい小鳥をつかまえたというカロンという狩人に会ってみると、すでにトバの国の商人ムスタファに売ってしまったという。

かくして主人公は小鳥をとりかえすべくトバの国にむかうのだが、ムスタファの家にいく途中、流砂にまきこまれてしまい、気がつくと主人公はダンジョンのなかにいた。そこで、ダンジョンを進んで行くと、いままで見たこともないような大きなモンスターに遭遇する。こいつをやっとのことで倒してムスタファに会うのだが……。

姫が小鳥に？

⊙エミア姫は呪いで鳥にされてしまう。なかなか人間にはもどってくれない

一時的に力を貸してくれる心強い仲間

最初のうちは1人だが、途中で一緒に旅をしてくれる相棒に出会う。おおむね2人で行動するのだが、この相棒は冒険の最後までいてくれるわけではなく、それぞれ異なった目的をもっており、自分の目的が達成され、主人公が島を離れるときに船つき場で別れる。

クルム村の子どもチップ
クルム村の少年。とらわれた母を助けに、ともにコルバの遺跡で戦う

塔の近くで出会う謎の老人
失われた記憶をさがしている。なぜかまぼろしの塔のことをよく知っている

洞窟で出会った戦士グレイ
洞窟でうろついている。言語にたけていて、古代文字を読んでもらう

さらわれた姫ぎみエミア
ゲーム終盤でともに行動する。足でまといどころか、さらわれたわりには強い

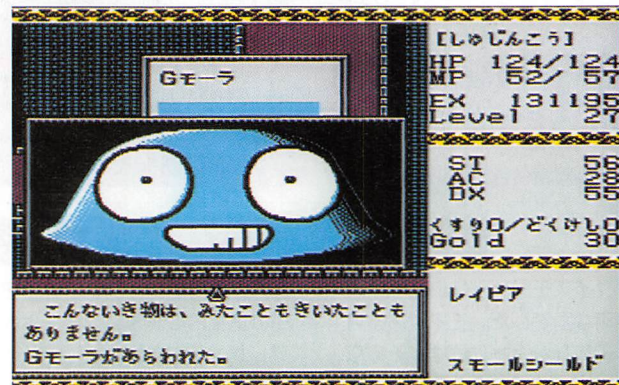
バラエティにとむモンスター。巨大モンスターも登場!!

モンスターはいる場所によってタイプが違う。砂漠ならサソリ、ドクグモ、ワーム。海ならうみびと、大ダコ、魚など、その場所らしいものが登場する。また、彼らは徒党をくんでいる場合が多いので、呪文を使った攻撃も必要だ。もちろん逃げることもできるが、人間の形をしたモンスターのときは逃げられないことが多いので注意。戦闘時のコマンドで、いっけん使われそうもない「かくらん」も、大ボスなどの長期にわたって戦闘をする場合は有効なコマンドだ。

↑1度にたくさん登場だー！

ビックリ!! 超巨大モンスター

←でかさにびびるがこいつ自体はさほど強くない。が……

↓分裂！

↑数の多い敵には魔法で対処すべし

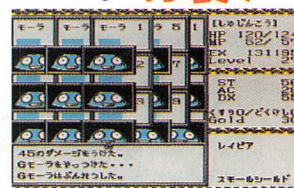
まじめなのも変身するのもいろいろいます。

ここでは海周辺のモンスターのごく一部を紹介しよう。
一度倒したと思っても、変身するやつもいるぞ！

大ダコ

サーペント

うみびと

ライカンスロープ　変身！　ワードラゴン

だんだん敵の正体が見えてくるぞ！　先はまだ長い！

せっかく大商人ムスタファに会えたというのに、またしても苦難が待ち受けていた。じつはムスタファの妻子は、ウルドニク国へ里がえりしているときにオークにおそわれ、クルム村の人々とともにとらえられたという。そこで、妻子の救出を鳥との交換条件にされてしまったのだ。主人公はクルム村の人たちを救出しにウルドニク国にむかうのであった。クルム村に着くとやはり人影はなく、オークにあらされたあとがあった。オークと戦っていると、突然後ろに何者かの気配を感じた。しかしふりむくと誰もいない。ところが何匹かオークを倒すと少年が姿を現した。彼の名はチップ。話によると村人はコルバの遺跡にとらえられているらしい。彼の母もそこにとらえられているので、彼とはしばらく旅をともにすることになった。

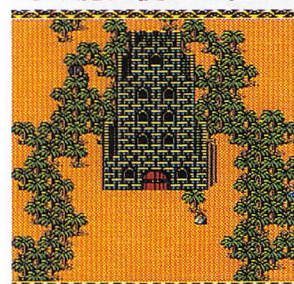
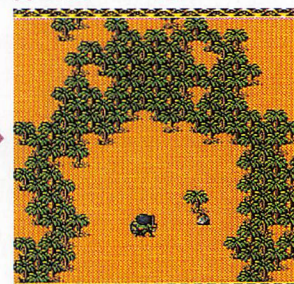
コルバの遺跡ではとらわれた村人たちが強制労働をしいられていた。チップの協力をえて、オークを次々とたおし村人を救出していく。ムスタファの妻子、チップの母は奥の部屋で発見。やっとのことで村人たちを全員救出し、しぶしぶながらもムスタファから約束どおり鳥(姫)を返してもらい、魔法を解いてもらうべく賢者トレントのもとに急いだ。しかし呪いは彼の手に負えないほど強力であった。彼の師匠(ししょう)のセルダンという魔法使いならなんとかできるという。気をとりなおして彼の住むまぼろしの塔があるというコルムトランにむかった。さっそく塔に行ってみる。が、さっきまで見えていた塔が入ろうとすると消えてしまう。あれこれ試してみたものの、徒労に終わった。しかたなく東にあるラントスという村に行ってみるが、ユウレイが出るという……。

こうして冒険がつづくのだが、先はまだまだ長いのだ。

↑クルムの村の人たちを救出する。魔法使いや、オークについて話してくれる

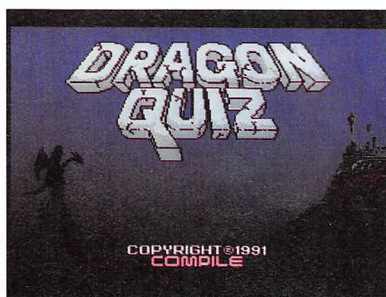
↑出たー、ユウレイだ！　えっ、違うって。こいつがまぼろしの塔への鍵をにぎる

↑ここにムスタファの妻子やチップの母がとらわれている。いくまえに下準備を！

幻の魔法使いの住む幻の塔とは……!?

↑うーん、確かにこいつがまぼろしの塔だな。まちがいないな、こいつだ

↑あれっ。さっきまでここにあったのに？　とりあえず塔の東にある村に行ってみよう

FAN-NEWS

ドラゴンクイズ

コンパイル
☎082-263-6165
8月発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	未定

クイズをRPG感覚で遊んでしまえい！　というのがこのゲーム。だれにでも手軽にたのしめてしまうのがミソなのだ。

ドラゴンクイズ、略して"ドラ・クイ"だあ！

クイズ王国は、争いのない、平和な国でした。王子である男の子（プレイヤーだ）は、その恋人の女の子ととても仲よく暮らしていました。

クイズ王国の王クイズ王は、2人がとても仲がいいので、王子の誕生日にドラゴンの子供をプレゼントしました。

王子は大喜びでこのドラゴンの子供をかわいがりました。

しかし、王子がドラゴンばかりかまうので、ちっとも相手にされなくなってしまった女の子は、ある日ドラゴンを連れて家出をしてしまいました。

王子はとりあえずあせって、女の子とドラゴンを探しに旅に出ることにしたのでした。

というのがいちおうストーリーになっているのだが、要するに家出した女の子とドラゴンをさがし出せ！　というRPGなのだよ。

主人公

↑このゲームの主人公。名前を自由に決められる

女の子

↑キゲンをそこねて、家出してしまった女の子

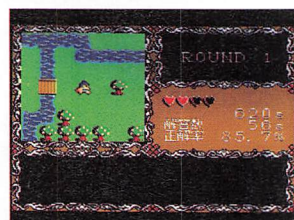
ドラゴン

↑王さまからもらったドラゴン。名前をつけられるぞ

王さま

↑王子にドラゴンを与えた。けっこうわがままな人

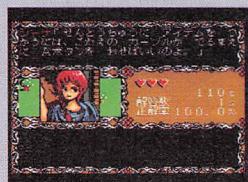
全部で8面あるぞ！

王子の冒険するステージは全部で8面ある。クイズ王国から始まって、2面の山道、3面の洞窟（どうくつ）、4面の荒野、5面の海、6面の遺跡、7面の森の迷路、そして最終面が塔になっている。各面ごとにあるイベントをクリアすれば、次の面に進めるぞ。

↑フィールドを歩きまわって修行だ

◆1面を少し紹介しよう！

クイズ王国にも町があり、そこでアイテムを買いこむことができる。また、旅の途中には王子に頼みごとをしてきたり、アイテムの使いかたを教えてくれる人がいる。そして、面の最後には、イベントが待っているのだ。この面はおばあさんが難題をふっかけてくるぞ。

↑この宿屋で体力を回復することができる

↑この男の子から手紙を託されることになる

↑親切にアイテムの使い方を教えてくれる

↑いきなり面倒くさいことをやらされることになる

戦闘はモチロン！クイズだ！

フィールドを歩いていると、戦闘に巻きこまれることがある。この世界での戦闘は、モンスターがクイズを出してくるというへんな世界。クイズに正解すればモンスターを倒せるが、まちがってしまうとライフが1つ減ってしまう。ライフが全部なくなってしまうとゲームオーバーになってしまうぞ。総数2000問の問題にどう立ち向かう？

↑店でアイテムを買っておくと戦闘の手助けになるかもしれないぞ

つぎのうち「ウルトラマン」にでてきたうちゅうじんは、だれ？
解答数　110s　1s
正解率　100．0%
ヒラせいじん
スフィラスせいじん
メトロンせいじん
マグマせいじん

↑問題は基本的に4択、アイテムを使えば3択になったりする

◆モンスターどもだ！

どいつもこいつもかわいい姿をしているが、いろんな難問で挑戦して来る。よく考えて答えるようにしよう

FAN-NEWS

私をゴルフに連れてって

フェアリーテール
☎03-3200-9834
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

こいつは美少女アドベンチャーだが、それだけではないところがミソ。しっかりゴルフも楽しめるぞ！

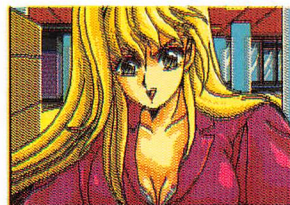
とってもお得な美少女ゴルフゲームだ

私をゴルフに連れてっての3大要素：ストーリー／おんなのこ／ゴルフ

NAMPA 結局はナンパ

天下の松上物産に就職した主人公田原は松上物産ゴルフ部に所属している。

ある日彼は部長から、得意先の接待を兼ねた新入社員歓迎ゴルフコンペを開催するので3日以内に参加する女の子をつのるように、と命令されてしまった。コンペは1泊2日だ。しかもコースは軽井沢。おいしい話だ。仕事中に女の子をナンパなんてなんてうらやましい……おっとっととんでもないが、部長命令に逆らうわけにもいかない。いそいそと彼は営業部をあとに、ナンパに出かけていった。

↑いきなりこんなおいしいシーンがある

↑主人公のおきにいりの松永麗子さん

はてさて、3日以内に何人の女の子をナンパできるのだろう？　うまくいけば、たくさんの女の子とウハウハできるぞ。

GOLF ゴルフは楽しいぞっ！

このゲームのなかでこのゴルフはかなり重要だ。いくら女の子をナンパしてきても、ゴルフがへたでは女の子は見向きもしないぞ。

ゴルフモードは、これだけでも単体のゲームとしても十分に楽しめるものになっている。コースをよく研究し、頭脳プレイをこころがけることが必要だ。練習モードも用意されているのが親切だね。

↑女の子が励ましてくれる

↑本格的なゴルフゲームになっている

↑スクロールするショットシーン

何人口説(くど)けるかな？

まずは女の子をコンペにさそわなくては話にならない。3日以内に1人もさそえないとゲームオーバーだ。

4日目の朝まではアドベンチャー形式でゲームを進行することになる。コンペにさそうことのできる女の子は全部で15人。そのうち1回のコンペには6人までをさそえるのだ。つまり3回はまったく別々の女の子たちとエッチ……じゃないゴルフできるというわけだ。

女の子たちは松上物産社内だけでなく、町でも見つけることになる。行くことのできる町は青山、新宿、芝、渋谷、銀座などだ。とにかく足を使って歩きまわり、とことん話しこむことが大切だ。さあナンパにはげむのじゃあ！

Hシーンもいっぱい！

めでたく女の子とのゴルフ勝負に勝てばエッチなことがバンバンとできるわけだ。ほかにもエッチできるチャンスはころがっている。はげめよ！

↓新宿でのひとコマ。ウホホー!!

どどーん

ONNA NO KO

松永麗子

↑うまくいけば結婚できるかもね

江古田真澄

↑主人公と同期の受付嬢だ

本郷美紀

↑企画部の華、美紀ちゃん

マキ＆美穂

↑得意先の社長の娘と秘書だ

遥＆真実子

↑お嬢さま学校に通う2人

ディスクマガジン・ファン

DMfan

今月はいきなりピンクソックス6の情報が入ってきた。まだ開発の途中なんだけど、少し画面ができているので紹介しようと思う。もちろん、DSもあいかわらず元気である。

DS#26

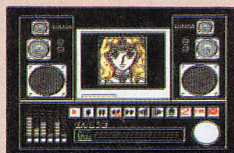
●2DD×2 ♪ MSX2/2+1,940円・発売中(毎月上旬発売)
●コンパイル

さて、今月は1ページでの紹介とかなりきつくなってしまった。どうももうしわけない。そういうわけで、さっそく内容をご紹介しよう。

まず、右に紹介しているものは見てもらうとして、それ以外のものについてふれたい。前々回から始まった連載AVGの『ノーザンクォーターズ』Ⓟの第3弾が入る。主人公をはじめ登場人物の個性がおもしろい。AVGといってもRPGの要素が強い。それから114ページで紹介している『ドラゴンクイズ』㋠の予告編。この2つが大物として入る。あとはいつもの連載たちだ。ちなみにハミングバードソフトコーナー、あーとぎゃらりぃ、オンライン小説、にゃんぴの新面データ、続々帰ってきたクイズ2、DSソフトウェアスクールなどなど。また、27号には『ちょっとえっち』の第2弾が入る予定だそうだ。

↑星に願いを……の季節ですね

コンパイル ランダーの冒険Ⅲ 音楽館Ⓟ

『ランダーの冒険Ⅲ』で使用したBGMを全曲楽しめる。効果音もあるのだ。

コンパイル スコアトライアル第2弾! ブラスターバーン スペシャルⓅ

新面でスコア競争。かなり辛口のシューティングだ。

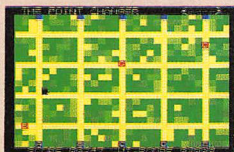
コンパイル BGVオルゴール キッズ㋠

オルゴールの3人の小人たちが、女の子が眠っている間にいたずらをするらしい。

もものきはうす ピーチアップ総集編(テストプレイ)Ⓟ

総集編に入っている『シーソーでぺろんちょ』のちょっと遊べるバージョン。

MSX・FAN THE POINT CHANGERⓅ

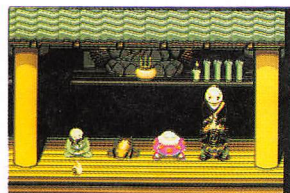
Aという列車をAという車庫に導くポイント切り換えゲーム。後半は忙しい。

※㋠マーク……デモ Ⓟマーク……遊べるもの

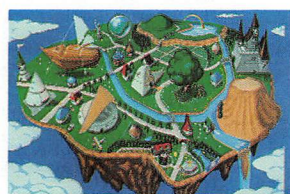
ピンクソックス6

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,600円・7月8日発売予定
●ウェンディマガジン

ちょっと速いペースで、PS(ピンクソックス)6のお知らせをすることになった。5が出たばっかり、と思ったらもう6の話なのである。

ところで内容のほうだが、今回はついに連載AVGの『誰か……』が最終回をむかえることになった。宇宙船のなかで、コールドスリープから目覚めたミッチェル。ところがミハルという女の子の体と入れ違っていたのだ。女の体をもったまま、これまでいろいろあったが、ついに真相が明らかになるそうだ。どんな結末か想像もつかない。楽しみである。また、「一発くん」は座禅がテーマ。うっかり寝てしまったヤツを和尚さんに見つかるまえに起こしてやるというもの。新しいものは『PSCITY』といって、町のマップを適当にクリックしてなかをのぞこうというAVG。『恋の平均台』は今回はまなみがお相手なのだ。そして、最後は賛否両論の個性派『どしどしふんどし』がしめとして入る予定だ。

↑ついに最終回をむかえる「誰か……」

↑和尚さんに見つかるまえに起こしてね

↑今回もお見せします♡

↑PSCITYとはこんなとこ

発売中のNewソフトを再チェック

ソフトの値段がドンドン上昇しているなか、今月発売になったソフトは比較的お手頃価格のものばかり。みんなこのくらいだといいのになぁ、と思う今日この頃である。

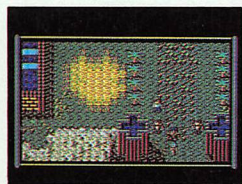
協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

4月10日から5月14日までに発売されたソフト

4月11日 レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円
12日 ゴルビーのパイプライン大作戦(D)/コンパイル/6,800円♪
私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
16日 ピンクソックス5(D)/ウェンディマガジン/3,600円♪
25日 サウルスランチMIDI#1(D)/ビッツー/3,400円
26日 イルミナ!(D)/カクテル・ソフト/6,800円
5月10日 ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円♪

※ビッツーより発売の『サウルスランチMIDI#1』は、CSM-1(カシオ)用と、CM-32L(ローランド)用の2種類が発売されている。価格はそれぞれ3,400円。

←『DS#25』より、カーバンクルワンダランド

←カクテル・ソフトの美少女ソフト『イルミナ!』

J&P渋谷店 売り上げベスト10

パッと見てわかるように美少女ソフトの嵐。なんか今月は、ピンクソックスの文字ばかりが目立つ売り上げベスト10だ。そんななかで注目したいのが『パロディウス』。再販と同時にみんなが飛びつき6位にランクインした。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ディスクステーション#25	コンパイル
↘	2	1	提督の決断	光栄
↘	3	2	ディスクステーション#24	コンパイル
↗	4	—	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↗	5	—	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
↗	6	—	パロディウス	コナミ
↗	7	—	ピンクソックス4	ウェンディマガジン
↘	8	5	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↘	9	6	レイ・ガン	エルフ
↗	10	—	X・na(キサナ)	フェアリーテール

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(5月15日調べ)

←『提督の決断』『エメ・ドラ』といったソフトはやはり根強い人気があるのだ

ユーザーの主張

今月のテーマ『失敗談あれこれ』

さてさて、今月のテーマは「失敗談あれこれ」。思わず笑っちゃうようなものや、同情せざるを得ないものまで、ホントいろんな内容のハガキがとどいた。なかでもいちばん多かったのがターボRネタ。じつに半分以上、いやいや2/3くらいはこれで占められていたんじゃないかと思うくらい多かったのだ。では、それにまつわる代表的なハガキから紹介していこう。

「近所のショップに行ったらサンヨーのMSX 2のカタログしか置いてなくて、よくわからないんでそれを注文した。そしたらすぐにターボRが出た。くやしいぞー」(京都府/鈴木京太クン)「小学生のときから少しずつ貯めてきたお金を引き出し、思いきってMSX 2 +を買った。その直後にターボRの存在を知った。ああ、もうちょっと待っていれば……」(大阪府/本村和彦クン)

さらにこんなハガキもあった。

「MSX歴が6年にもなれば失敗はたくさんあります。まず最初の失敗はMSX 1を買ったときのことです。ソニーのHB-11が、RAMが64KでワープロソフトにД漢ROM内蔵で5万円ちょい。いい買い物をした、とよろこんでいたのもつかの間、すぐにMSX 2が発売されてしまいました。それから時が流れ、高校に合格したボクはHB-F1XDを買ってもらいました。さすがはMSX 2、グラフィックがキレイでこれは最高だ、といっていたら数か月でアプリケーションソフト付きのXDJが発売された。追い打ちをかけるようにMSX 2 +も登場。『F-1スピリット・3Dスペシャル』は2 +じゃないと遊べないと知り、不幸のどん底に……。そして、現在はターボRに乗り換え幸福な日々を送っていますが、いつ新しいマシンが出るかとヒヤヒヤの毎日です」(鳥取県/London Boyクン)

死にものぐるいでお金を貯めてパソコン買ったのに、すぐに新製品が出たんじゃ報われないよね。でも、これってホントーにありがちなこと。パソコンにかぎらず、電気製品っていうのは買うタイミングがじつにむずかしい。まじめにそう思うのだ。

タボちゃんネタ以外では、こんなハガキがとどいている。

「その1:ファルコム・フェスティバルに、電車賃3千円もかけて行ったのに定員オーバーで入場できなかった。その2:いままでMファンに出したハガキは、全部住所をまちがえたまま出していた。だからテレカ50枚ください。その3:ようやくMSXで『ソーサリアン』が遊べる、と思ったら今年は受験だ……」(埼玉県/小ブーくん)

それって失敗談じゃなくて、単に運が悪いだけのような気もする。小ブーくんのハガキにはこのほかにもたくさんの失敗談が書かれてたけど、そのなかから3つほどピックアップして載せてみた。そうそう、今月からこのコーナーに掲載された人にはMファン特製テレカを進呈することにした(先月までの人ごめんなさい)。いつも楽しいハガキを送ってくれる、みんなへの感謝の気持ちってわけ。だから、きれいな字で正確な住所と名前を書いてきてね。せっかくのテレカがとどかないと悲しいからね。というわけで、大阪の本村和彦クン、住所が読みにくいんで編集部あてにご一報を。

で、今月はこれでおしまい。次回のテーマは『期待のソフトにひとこと』だ。121ページのMSX発売予定表に載っているソフトたちに、期待する意味もふくめてひとこと願いたい。たとえば、「あのゲームのこういうところに期待してる」とか「あのゲームはどんな内容なのか」とか、質問でも意見でも、なんでもけっこう。いいたいことをジャンジャン書いてハガキを送ってもらいたい。しめ切りは6月末日(必着)、発表は9月号のこのコーナーにて。ではでは、ごーきーげーんーよ〜!!

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「7月号ユーザーの主張」係

今月の先取りは、アスキーの光線銃ソフトとフェアリーテール、エルフの美少女ソフトを紹介。さらに、光栄の新作情報やら開発中ゲームの追跡もあったりで盛りだくさん。今回もウッホウッホなCOMING SOONなのである。

シューティングコレクション（仮称）

■アスキー
■☎03-3486-8080
■7月12日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
VRAM	64K
ジャンル	シューティング
価　格	未定
要MSX-GUN	

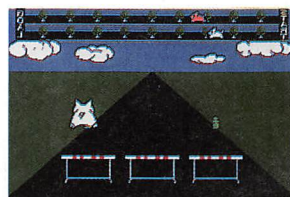
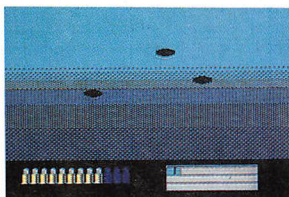
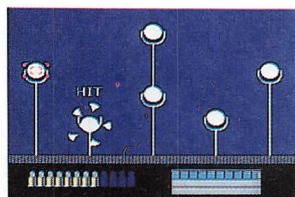
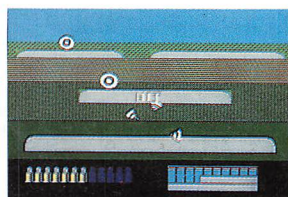
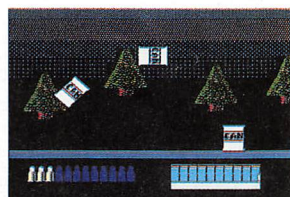
MSX-GUNが必要なの

5月号の開発中ゲーム情報の欄でチョコッと書いたけど、またまたアスキーから光線銃ソフトが登場することになった。

ここでいう光線銃とは、今年の1月に発売になった『ダンジョンハンター』（アスキーより1万2800円で発売中）の付属品のことで、正式名称をプラスXターミネーターレーザーという。最近はもっぱら「MSX-GUN」と呼ぶようで、Mファンでも記事、発売予定表ともこの名称で統一をはかっている。

この『シューティングコレクション』は、当然MSX-GUNを使って遊ぶゲームで、ややこしいRPGやSLGとは違い、ダレでも手軽に遊べるのが最大の魅力である。

ゲームは全部で5つあり、遊びたいものを自由に選択できるようになっている。そのなかでも絶対オススメなのが、「PIG RACE」だ。これは、ブタのおしりを銃でバシバシ撃って、障害物を避けつつゴールを目指すというゲーム（ようするにブタちゃんレースね）で、コンピュータ側のブタちゃんと競争するという設定になっている。白いブタちゃんが、ハードルや落とし穴を避けながら懸命に走っている姿は、なんともコミカルで見ているだけでも楽しい。とくに、落とし穴に落っこちて足をヒクヒクさせているとこなんか、ほんとマヌケなのだ。そのほかに「シューティング」という枠でくくられたゲームが4本ある。まあ、射的ゲームというかなんというか、そんなのだ。まあ、こっちは下に載せた画面写真を見ればどんなゲームかは見当がつくと思うので、ここでは説明は省略したい。

実際にサンプル版でプレイした感想としては、なかなかおもしろいということ。2人対戦プレイができないのは残念だけど、MSX-GUN対応ソフトが発売されるというのはうれしいかぎりである。

↑「PIG RACE」は、ハードルを飛び越え、落とし穴をよけゴールを目指す

↑空中を動く標的（黒いやつネ）をねらって撃つゲームだ

↑指示のあった的を撃つゲーム。ま、モグラたたきのようなもんネ

↑横に動いている的を撃つゲーム。写真はいちばん手前のにヒットしたところ

↑空き缶を撃つと空の画面に切り換わり、上（上画面）にあるゴールに入れればＯＫ

フェアリーテール海賊版

■フェアリーテール(タケルでのみ販売)
■☎052-824-2493(タケル事務局)
■6月上旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	バラエティー
価　格	3,900円(税込)

フェアリーテールから一風変わったソフトが発売になる。その名も、『フェアリーテール海賊版』。これ1本で、フェアリーテールの最新ヒット作5本が楽しめるというお買い得ソフトだ。

収録されているのは、『殺しのドレス2』『リップスティックアドベンチャー2』『X・na(キサナ)』『X指定(ドラゴンシティ)』『ストロベリー大戦略』の5本。これらが、アダルトゲーム研究家の千駄ケ谷教授(『殺しのドレス2』に登場した北上社長)によって、次々と紹介されていくのだ。とはいっても単なるカタログソフトではなく、ゲームのサワリの部分がプレイできたり、それぞれの作品にそったH講座が開かれたりと、これまでにないタイプのソフトになっている。

↑この教授が進行役となりゲームを紹介

↑『殺しのドレス2』より

↑『リップスティックアドベンチャー2』

また、フェアリーテールの美少女キャラ総出演というのも、ファンにとってはうれしい。

フォクシー2

■エルフ
■☎03-5386-9022
■7月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	7,800円
秘密のオマケつき	

美少女SLGのヒット作『フォクシー』の続編がいよいよ登場する。

↑かわいこちゃんがパカパカご開帳♡

ゲームの形式は、前作同様キャンペーンタイプというやつ。ゲームは地球の特殊戦闘部隊シルバーフォックスと、悪の組織ギラスの戦いがバックストーリーになっている。

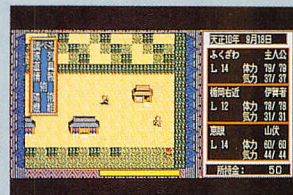
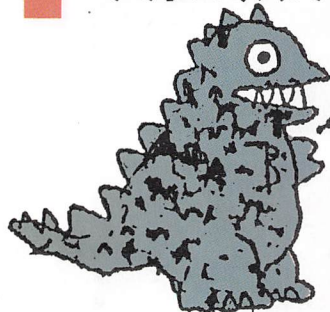
入門用という色合いが強かった前作にくらべ、この『2』では敵の思考ルーチンを大幅に改良。各ユニットの経験値を次のステージに持ち越せることもふくめ、SLGとしてのおもしろさも追求したのがウリである。戦闘ステージは16面+オマケ16面の全32面。そのあいまにはビジュアルシーンが挿入され、エルフお得意の美少女軍団が挑発ポーズでキミを誘惑。さらに、ゲームには関係ないが、キミの下半身に役立つオマケもついているので、こちらのほうにも期待/ あ〜、タマラン!!

←戦闘シーンの画面は、まにあわず。というわけでビジュアルシーンを紹介だ!

光栄『伊忍道・打倒信長』を発表!

光栄の新作『伊忍道(にいんどう)・打倒信長』PC-88版の発表会が5月9日に行われた。

会場入口で配られた資料に目をやると、まず飛びこんできたのが、「ロールプレイングとシミュレーションの華麗なる融合。『大航海時代』に続いて光栄が放つ、リコエイションゲーム第3弾」という文字。『維新の嵐』『大航海時代』のリコエイションゲーム前2作より、さらにロールプレイングの色合いが強くなったのが、この『伊忍道・打倒信長』なのだ。

ストーリーは、天正伊賀の乱により壊滅の危機にさらされた伊賀忍者の生き残りのひとりとなり、一族の仇を討つべく信長に立ち向かう、というもの。右に掲載したフィールド画面からもわかるように、見た目はほとんどRPG。実際に会場でプレイした編集部員Hも「かなりロールプレイングの要素が強いなあ」といいながらも「おもしろい」を連発。この『伊忍道』、まずはPC-88版が7月に発売されるそうで、MSX版の発売は秋から年末ごろの予定だそうだ。光栄さんにも、なるべく早く発売してもらえるようにお願いしておいたから、もうしばらくのガマンなのだ。MSXの画面が手に入り次第、バコ〜ンと紹介するから期待して待っててよね/

↑PC-88版の開発中画面

ソフトハウスの

ウチにもいわせてください

ソフトハウスの内緒のお話が聞けちゃう、このコーナー。今月は、絶好調ノリノリの6社の近況を報告しちゃうぞ。どんな情報が飛び出しますか、まあ、読んでちょうだいな。

エルフ

MSXユーザーのみなさま、お元気ですか？　私は、はっきりいって元気です。この元気さをドコにぶつけようかと考えている今日この頃です。ゲームをつくるほうにぶつけるか、それともゲームで遊ぶほうにぶつけるか。うーん……、そうだ寝よう!!　(ぴ)

日本ファルコム

『ソーサリアン』MSX２版の開発も順調に進んでいますね。首を長くして待ってられたユーザーの方も多いと思います。発売されたら思いっきり遊んでくださいね。7月にキングレコードより『ソーサリアン』のCDが発売されます。こちらもお楽しみに。　(中原)

※『ソーサリアン』MSX２版の開発はブラザー工業で進められています。

ブラザー工業

しばらく新作がごぶさただったタケルだけど、『フェアリーテール海賊版』『カクテルソフト増刊号』『エストランド物語』と、新作が続々。そして、なんといってもいちばんの目玉は『ソーサリアン』だよネ!!　NEW TAKERUともどもヨロシク!　(直)

ポニーテールソフト

最近、会社に「ヘロ」というバイトが入ってきました。彼はいきなりデータを消すという大失態をおかし、その後も確実にウィルスとなって、みんなをおびやかす毎日。今では『ポッキー２』が遅れるのもコイツのせいでは……というウワサも。　(ケムンパス)

もものきはうす

『はいぱぁナースアカデミー』のシナリオが、4回のネリなおしにより、やっとできあがりました。アメリカ映画のようなこのゲーム、ただいま絵コンテ製作中です。こだわるスタッフが毛の1本1本まで気を配ってるので、スゴイのができそう。　(紫 一美)

ライトスタッフ

梅雨の季節がやってきましたね。みなさん、カビには気をつけましょう。油断していると、カビ人間になっちゃうぞ。てなわけで、ゲームソフトコンテストの第2回が企画されていますので、自信のあるなしに関係なく、みんな今から用意しちゃおう！(まんてつ)

追跡 開発中ゲーム情報

まずはマイクロキャビン『サーク　ガゼルの塔』の情報から。PC−98、88版の発売日が6月14日に決定。これにともない、MSXへの移植が6月下旬よりはじまるそうだ。『サーク』シリーズといえば、マイクロキャビンの代表作のひとつ。『サークII』『FRAY』ファンならずとも、期待に胸ワクワクしちゃうゲームといえるだろう。これから開発がはじまるので、発売は秋ごろになりそうだ。

米国のアクティビジョン社と国内販売権契約を結んだホット・ビィは、『スーパー上海ドラゴンズアイ』を発売することになった。これは、あの『上海』シリーズの最新作にあたるゲームで、対戦が可能になったりコンストラクションがついたりと、かなりのバージョンアップが望めそう。発売もパソコンをはじめ、スーパーファミコン、電子手帳からアーケードまでと、かなり幅広い。MSXにも当然移植予定はあるが、いまのところ発売日については未定である。

つづいて、美少女ソフトからアリスソフトの『闘神都市』。ついにというか、ようやくというか、移植がはじまったそうだ。発売時期こそ未定だけど、うれしいニュースにはちがいない。

『フォクシー２』の発売を来月にひかえるエルフだが、PC−98版の新作『ELLE(エル)』が発売目前。これは、近未来を舞台にしたフルマウスオペレーションのAVGで、♡♡シーンでは女の子の体をマウスでクリックして楽しむのだとか。「MSXへの移植は難しいけど、なんとかなると思います」というのは、エルフの金尾さん。美少女ソフトだって、おもしろいものは大歓迎だ。

おっと、美少女といえば忘れちゃならないのが「ポニーテールソフト美少女アルバム」。全国の書店で発売中なんで、みんな買ってよね。では、今月はこのへんで！

↑鮮やかなグラフィックの「サーク ガゼルの塔」(画面はPC-88版)

↑大人気美少女ソフト「闘神都市」。待望の移植決定だ(画面はPC-98版)

↑モノトーンの背景が美しい美少女AVG「ELLE」(画面はPC-98版)

ちょっと宣伝ね！

↑1冊まるまるポニーテールソフトの「美少女アルバム」。1,380円で発売中！

ひとめでわかる！ ▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

MSX新作発売予定表

この情報は5月24日現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。
なお、とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
6月	7日	ディスクステーション#26(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	エストランド物語(D：タケルでのみ販売)／MEDO／6,800円♪
	上旬	フェアリーテール海賊版(D：タケルでのみ販売)／フェアリーテール／3,900円
	14日	銀河英雄伝説II DX kit(D)／ボーステック／4,800円♪
	15日	ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D)／ビッツー／47,500円
	15日	ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)／ビッツー／88,800円
	25日	カクテル・ソフト増刊号(D：タケルでのみ販売)／カクテル・ソフト／3,900円
	?	★ViewCALC(D：要MSXView)／アスキー／14,800円
7月	8日	MSX・FAN8月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ピンクソックス6(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪
	9日	ディスクステーション#27(D)／コンパイル／1,940円♪
	上旬	スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
	12日	●シューティングコレクション(仮称)(D：要MSX-GUN)／アスキー／価格未定
	12日	●エアホッケー(仮称)(D：要MSX-GUN)／アスキー／価格未定
	15日	●MSXプログラムセレクション(本+D)／徳間書店／1,980円
	26日	はいぱぁナースアカデミー(D)／もものきはうす／6,800円♪
	下旬	シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
	下旬	ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)／ビッツー／60,000円
	?	フォクシー2(D)／エルフ／7,800円
8月	2日	毎日がえっち(D)／ハート電子産業／7,200円♪
	8日	MSX・FAN9月号(本)／徳間書店／価格未定
	9日	ディスクステーション#28(D)／コンパイル／1,940円♪
	下旬	ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	?	ソーサリアン(D)／ブラザー工業／価格未定♪
	?	ドラゴンクイズ(D)／コンパイル／価格未定♪
	?	ナイキ(D)／カクテル・ソフト／7,800円

	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
9月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)／アスキー／価格未定
	闘神都市(D)／アリスソフト／価格未定
	斬夜叉円舞曲(D)／ウルフチーム／価格未定♪
	ヴェインドリーム(D)／グローディア／価格未定♪
	伊忍道・打倒信長(R)／光栄／価格未定♪
	伊忍道・打倒信長(D)／光栄／価格未定♪
	麻雀悟空天竺への道(R)／シャノアール／価格未定♪
	夜の天使たち(D)／ジャスト／8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)／ジャスト／8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)／発売元未定／価格未定
	●ワンダーボーイIIモンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
	ビバ・ラスベガス(R)／ハル研究所／価格未定
	キャル(D)／バーディーソフト／6,800円
	ビースト(D)／バーディーソフト／7,800円
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
	校内写生(D)／フェアリーテール／4,800円
	殺しのドレス3(D)／フェアリーテール／7,800円
	きゃんきゃんバニー スピリッツ(D)／カクテル・ソフト／7,800円
	エフェラアンドジリオラジ・エンブレムフロムダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
	スーパー上海ドラゴンズアイ(D)／ホット・ビィ／価格未定♪
	サークガゼルの塔(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
	アルシャーク(D)／ライトスタッフ／9,800円♪

※「ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。
Aセットは CSM-1(カシオ)、BセットはKC-10相当のモジュール(カワイ)、CセットはCM-32L(ローランド)の音源がそれぞれセットになる。

F AN・CLIP・

OZO、受験とMSXと麦畑

二度目の春を待つ『Speeder』、『Fighting Soccer』の作者

その日は、日本一の薄曇りの日で、わたしたちはOZOに会うために栃木県の小山駅から車を走らせた。「まわりはタンボばっかり」と電話でOZOがいっていたので、地平線が丸く見える田園風景のなかにどこまでも続く1本の白い道があり、そのはるか向こうで蜃気楼のようにOZOが待っている……という光景を期待していたのだが、OZOはレベル3くらいの郊外にある、ごくふつうの小学校の校門の前でわたしたちを出迎えた。わたしは、車を降りてOZOの家へ向かう途中、田園の夢を捨てきれず、「くんくん、ああ、花の匂いがする」などと気分にひたっていたら、「山科さん、そりゃ便所の消臭剤のにおいじゃないスか」と浜野カメラマンがムスッといった。

「こういう写真を撮って、ここがいなかだってことを強調しようというんですか」。うぐっ

浜野カメラマンは、性格は悪いし、気難しいし、顔も怖い。だが、職業がら、人を見る眼はある。その彼の、取材後のOZO評は「いい子でしたねえ、軽くって」。そうそう。

OZO、本名・小曽根正男。大学受験生。ファンダムには、高校2年生のとき『BOWL』(1989年11月号)でデビュー。90年1月号『SPEEDER』(スーファミの『F-ZERO』はこの作品をヒントにしたのではないか、という噂もある)『どろぼー』で注目され、同年7月号『K・O BOY』、9月号『Fightiong Soccer』と名作スポーツゲームを続けて発表。10月号『LEGEND』を最後に大学受験のため、いったん引退したが、今春、夢破れ、ついでに一時的にM-OZOという名前で復活した。

夏のコンテストを過ぎたら、また受験に専念する、という。

小学校6年のとき、RAM8KのMSX1を自分のこづかいで手に入れ、以来、とくに本も読まず、スプライトに悩み、VRAMで迷い、SOUND文でお手上げになりながら、マニュアルと雑誌のプログラムだけでBASICを身につけたそうだ。マシン語は、かじりかけたがすぐに挫折した。ほんとうは、もっとプログラマっぽい少年だろうと思っていたのだが、意外とそうでもない。どうも、天性のゲームアイデアと野生のカンとほかのプログラムの応用でこれまでの作品を作ってきたらしい。高校時代は、ボウリングやカラオケボックスに凝っていたので、MSXばかりやっていたわけでもない。プログラムがわからなくてアイデアをあきらめたこともけっこうある。なのに、これだけの名作を生み出した。

小さいころ、弟にオリジナル折り紙の折り方を書いてあげた。器用さとやさしさがポイント

OZOの開発室(勉強部屋)。三菱のMSX2、ML-G30が愛機

これは、米チャやNAGI-Pとはまた別の意味で、天才の仕業だ。ぜひ、受験でも、その天才を発揮してほしい。「なんとなく、ハイテク方面に行きたくて」N大やC大の理工系をねらう。現在は、朝7時に家を出て、2時間近くかけて埼玉県大宮の代々木ゼミに通う生活だ。自称「授業集中型」。日曜日には、すかいらーくの洗い場でアルバイトまでする余裕。「バイト先の人と仲よくなって、やめにくくなっちゃった」というのが現在の悩み、だそうだ。どうしてアルバイトしているのと聞いたら「体を鍛えようと思って、あはは」と答えた。いやはや。OZOにとっては、受験もMSXもバイトもカラオケもボウリングも麦畑も、みんなおなじ楽しい人生の一部なのだろう。

次作も着々と進行中。勉強もがんばってね

次号8月号は、 なんと、あの『ソーサリアン』のボードゲームが付録だぞ! **7月8日発売 予価520円**

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鵜田洋志+引田伸一+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
上野利幸+高田陽+田祟由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE+清水保邦
ILLUSTRATORS
川津弘臣+しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす+(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL★AIR

◆編集部に、「ヘック渡辺」というやつがいる。彼はなぜこんな名前で呼ばれるようになったか◆編集部は、エアコンの状態が悪く、ムンムンするかと思うと、急激に冷蔵庫のように寒くなり、気を許しているとカゼをひいてしまう。そういう環境のなかで、彼は「ヘック」とクシャミをした◆その妙なクシャミを聞きとがめたのが、わたしである。「渡辺くん、いまクシャミを途中で止めたね」。わたしは、自分だろうが他人だろうが、クシャミを途中で止めるのが大嫌いなのだ◆「あのですね、これはですね」、要領を得ない話を総合すると、3歳のころ親戚の結婚式でクシャミが出そうになって母親に鼻をつままれて以来、完全なクシャミ(ヘックション)ができなくなったらしい。哀れだが、気持ち悪いものはしかたがない。

AD★INDEX

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官(フリートコマンダー)の戦いは続く。

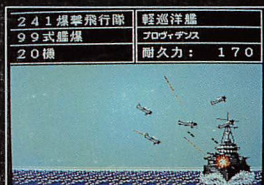
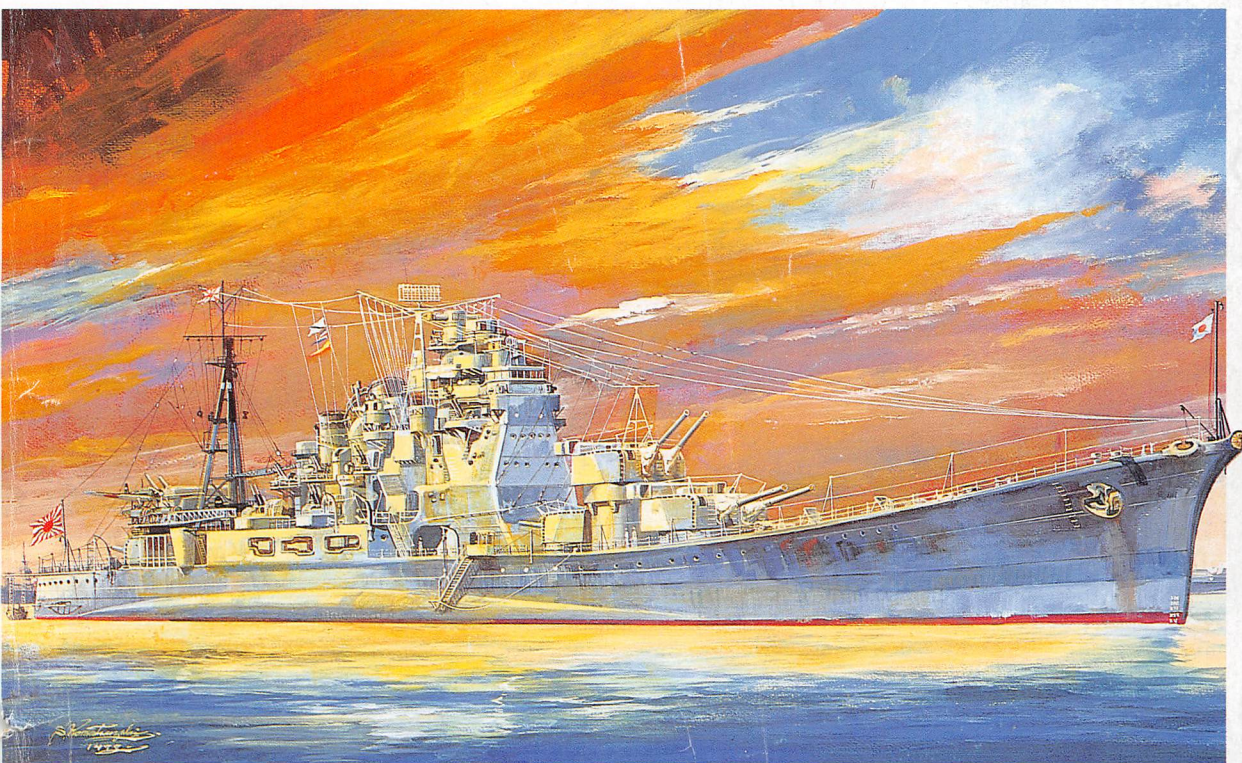
緊張

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

好評発売中

価格 9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種：MSX2(VRAM128K)MSX2+、turboRでも動作します。
2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応　マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII

黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

Panasonic
ターボRが、
MSXの楽しさを
加速する。
ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、グンと速い。
SEED OF DRAGON
開発元 リバーヒルソフト
フレイ
開発元 マイクロキャビン
ターボRの実力②
PCM録音／再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ！
ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。
A1ST
Panasonic
これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。
A1ST
パナソニック MSX turbo R パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)
▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ 対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)。
MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株 ワープロ事業部営業部 MXF係まで。
心を満たす先端技術── Human Electronics 松下電器産業株式会社
MSX・FAN
1991 JULY
7月号
平成3年7月10日発行 第5巻第7号(通巻52号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
特別定価520円(本体505円)
©徳間書店インターメディア 1991 印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089-7